昭和61年6月13日発行(毎月2回第2・第4金曜日発行)第1巻第2号通巻第2号昭和61年4月8日国鉄首都特別扱承認雑誌第8871号

ファミリーコンピュータ™ ゲームマガジン

月2回発行

㊙勝ファミコン

マルカツ

創刊第2号

290 YEN

●ナムコ様たん願書付

ナムコ特集

●秘伝〝マルカツ地図〟公開
謎の村雨城

●これが㊙勝推せんの必勝ポジションだ!
グラディウス

●無敵モードなどウラ勝テクぞくぞく発見!!
アーガス Mボンジャック



ドラゴンクエスト冒険ノート
―キミがつくる戦いの記録―

完全紹介

魔界村
モンスターマニュアル付

豪華とじこみ

6月13日号

毎月第2・第4金曜日はマルカツの日



武者ブルイ。
江戸時代末期。魔界より甦りし魔性の者たちが世を脅やかしている。
その軍団に江戸城の姫君がさらわれた。数々の武芸者が姫救出に向かった。
が、誰ひとり帰城せず。いまこそ、伊賀の忍者〝影〟の出番だ。
森に抜け穴に城壁に城内に、敵が現わる。夏に秋に冬に。各章の首領が対決を挑む。
刀と手裏剣を武器に、姫を無事お助けせよ。いざ、武者ブルイ。
魔城内
姫がとらわれている天守閣へ、
急げ。行く手をはばむのは、赤忍、青忍、妖坊。
クセモノ、ツワモノを打ち負かし、進め。
伊賀の里の忍者。武器は刀と手裏剣。
二刀流を技とする。キミは影となり、忍者の
テクニックを駆使してくれたまえ。
KAGE
影
日本征服をたくらむ魔性の軍団に
さらわれてしまった。魔城の天守閣に、
とらわれの身となっている。
KIRI HIME
霧姫
先着1,000人に〝おしゃべり霧姫〟を、
抽選でその他オリジナルグッズをプレゼント。
応募方法・用紙は、カセットに秘められているのだ。
両者、刀と手裏剣で攻撃してくる。
すばやく、飛べ、伏せろ、刀でかわせ。
赤忍の煙玉には、特に注意されたし。
AO NIN
青忍
AKA NIN
赤忍
森
木に登れ、ジャンプしろ。
赤忍が青忍が妖坊が妖珠坊が迫る。水晶玉、点丸、術丸と、
キミの力となる隠れキャラも現われる。
抜け穴
青忍が水中に潜む。増丸という強い味方、
隠れキャラも登場する。青忍を十人倒せば城壁へ。
水遁の述をおおいに使い、戦わん。
火炎の術を得意技とし、金棒で
襲いかかってくる。伏せのテクニックで
対抗せよ。すばしっこさで勝負だ。
YŌ BŌ
妖坊
城壁
飛べ飛べ。城壁を上へ上へ。
のぼりきれば、魔城に侵入できる。赤忍に気をつけろ。
忍術につながる隠れキャラ・巻き物を見逃すな。
赤装束の妖坊。倒さない限り、
森から脱出できない。
火炎の術から、機敏に逃れよ。
YŌ SHU BŌ
妖珠坊
対決
姫救出後、森へ帰る。と、待ち受けるのは
各章の首領。青葉、紅葉、雪、どの章の首領も凄腕。
上空を舞う蝶に、うれしい秘密がある。
青葉の章、首領。第一の対決相手。
二人、一組となって、火炎の術・金棒の
威力を発揮する手ゴワイ敵だ。
SŌ GEN BŌ
双幻坊
紅葉の章、首領。二刀流で第二の対決を挑む。
すばしっこい動きで手裏剣もかわす。
動きの速さに、負けるな。
KIRI YUKI NO SUKE
霧雪之介
魔界の国、首領。クライマックス雪の章での
対決相手。忍や妖坊を操る
最強の人物。はたしてキミは勝てるか。
YUKIKUSA YŌ SHI RŌ
雪草妖四郎
影の伝説
THE LEGEND OF KAGE
ファミリーコンピュータゲーム
新発進
標準小売価格
四、九〇〇円
楽・し・さ・を・演・出・す・る
株式会社タイトー®
本社/東京都千代田区平河町2-5-3 ☎03-264-3590 影の伝説係
ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

謎の村雨城

道中マップ

青雨道中

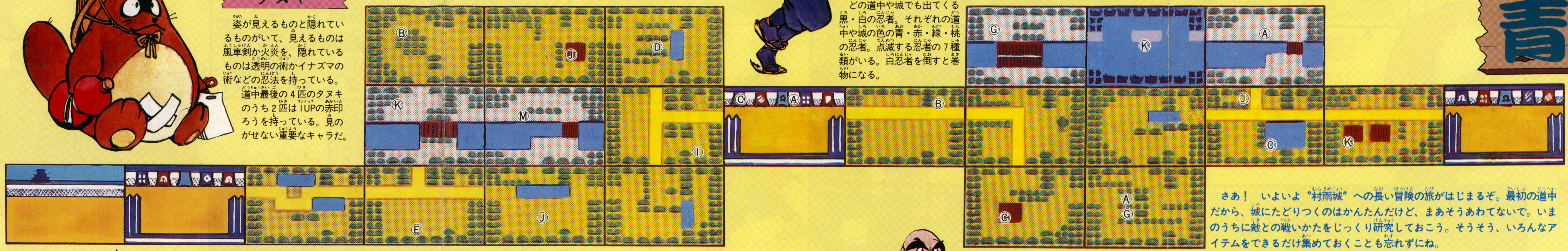
タヌキ

姿が見えるものと隠れているものがいて、見えるものは風車剣か火炎を、隠れているものは透明の術かイナズマの術などの忍法を持っている。

道中最後の4匹のタヌキのうち2匹は1UPの赤印ろうを持っている。見のがせない重要なキャラだ。

いろいろな下忍たち

どの道中や城でも出てくる黒・白の忍者。それぞれの道中や城の色の青・赤・緑・桃の忍者。点滅する忍者の7種類がいる。白忍者を倒すと巻物になる。



さあ！　いよいよ“村雨城”への長い冒険の旅がはじまるぞ。最初の道中だから、城にたどりつくのはかんたんだけど、まあそうあわてないで。いまのうちに敵との戦いかたをじっくり研究しておこう。そうそう、いろんなアイテムをできるだけ集めておくことも忘れずにね。

嵐の夜にどこからかあらわれた謎の生命体。それは石像ムラサメにとりつき、4人の城主をあやつって反乱をおこしたのだ！　幕府は元の平和を取りもどすため青年剣士・鷹丸を送り出した。それを知って、おしよせる忍者軍団。はたして鷹丸はムラサメを倒すことができるだろうか？　そして謎の生命体とは？　今、限りない冒険の旅がはじまる。

中忍

坊主あたまの忍者。爆弾を投げてくるものと火炎を吐くものがいる。相手が武器を出してきたら、まわりこむようにして近づき、倒す。

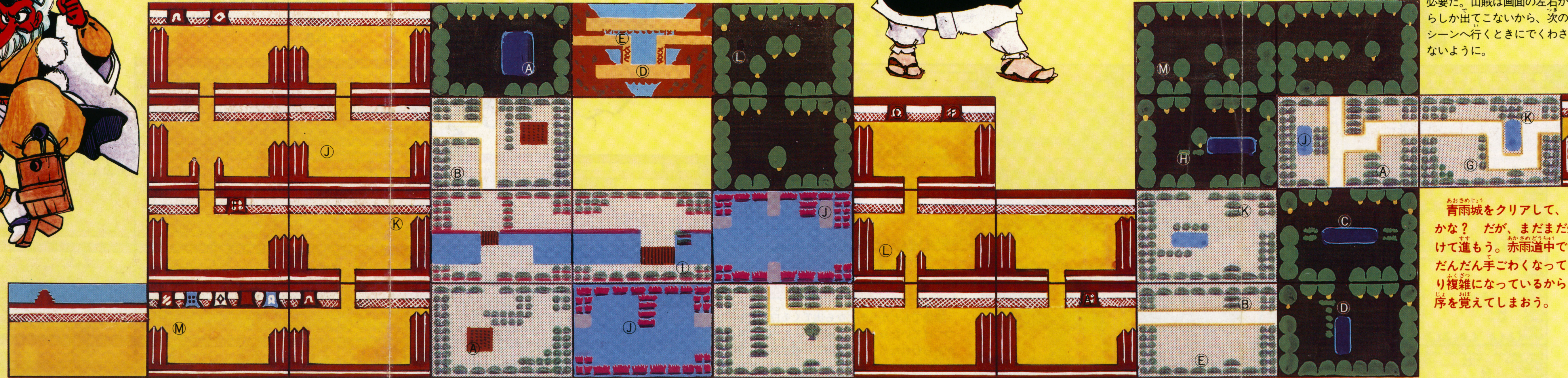
山賊

岩山のシーンだけに登場してくるキャラクター。オノを投げつけてくる。岩山では動けるところがせまいので、注意が必要だ。山賊は画面の左右からしか出てこないから、次のシーンへ行くときにでくわさないように。

赤雨道中

天狗

赤雨道中からあとの森の中に登場する。つむじ風を投げてくるので、それをよけながら大きくまわりこんで倒そう。天狗もつむじ風になるので注意!!　いちど倒しても、他の画面からもどってくると復活しているしぶとい敵だ。

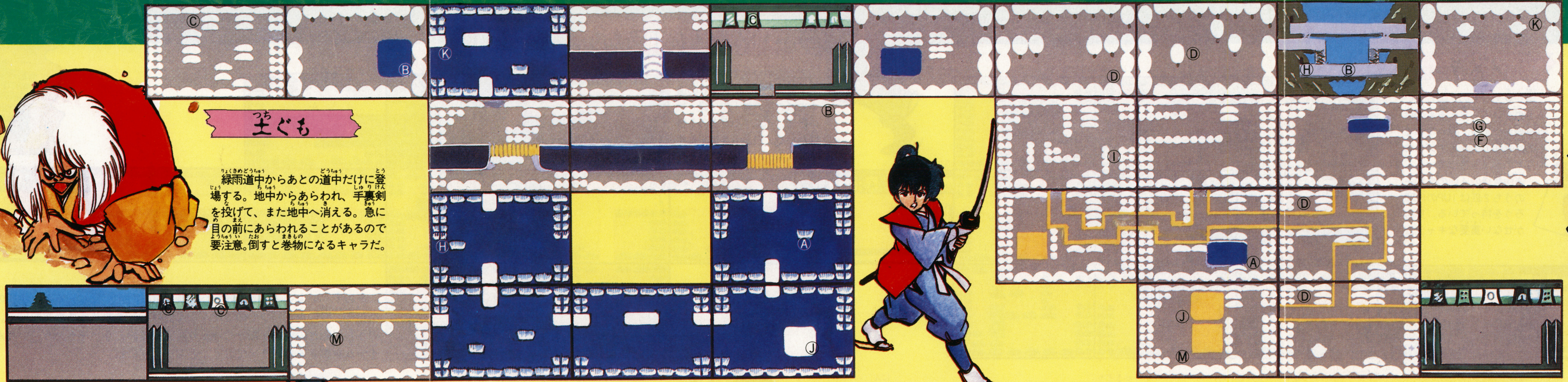


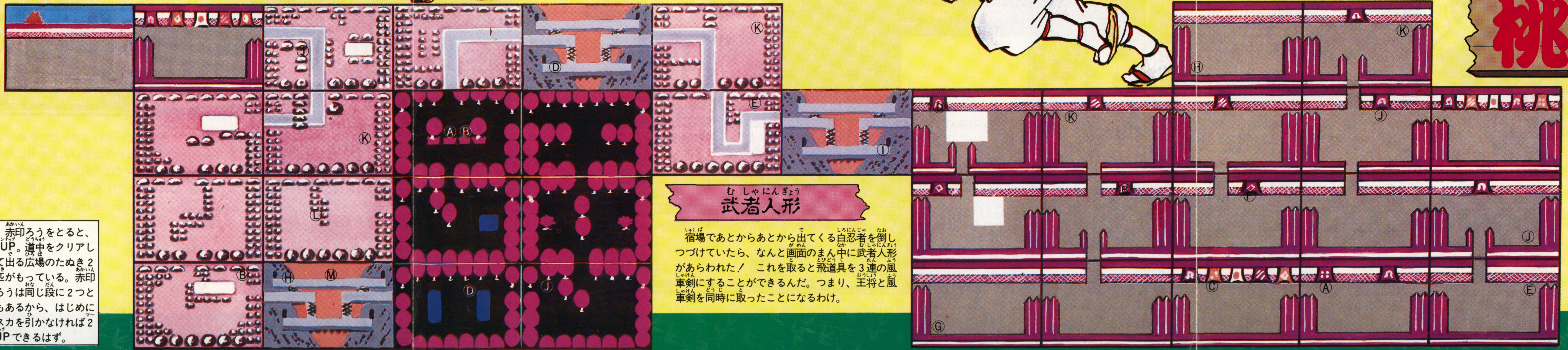
青雨城をクリアして、だいぶカンがつかめてきたかな？　だが、まだまだ先は長いんだ十分に気をつけて進もう。赤雨道中では天狗や山賊が登場して、だんだん手ごわくなってくる。道すじも青雨道中より複雑になっているから、迷わないように正しい順序を覚えてしまおう。

この「謎の村雨城」は「ゼルダの伝説」とはちがって、完全にアクションゲームなんだ。でも、反射神経だけじゃダメ。やはりマップを作って、アイテムを活用しなけりゃね。そこで役立つのがこのマルカツ地図。これがあれば楽勝だぜ！

白印ろう	王
Ⓐ	Ⓗ
赤わらじ	カブト
Ⓑ	Ⓘ
青わらじ	風車剣
Ⓒ	Ⓙ
白羽矢	火炎の術
Ⓓ	Ⓚ
赤羽矢	透明の術
Ⓔ	Ⓛ
飛車	イナズマの術
Ⓕ	Ⓜ
角	赤印ろう
Ⓖ	

赤印ろうをとると、1UP。道中をクリアして出る広場のたぬき2匹がもっている。赤印ろうは同じ段に2つともあるから、はじめにスカを引かなければ2UPできるはず。



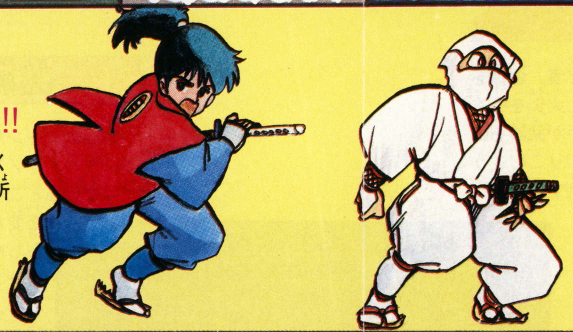


土ぐも

緑雨道中からあとの道中だけに登場する。地中からあらわれ、手裏剣を投げて、また地中へ消える。急に目の前にあらわれることがあるので要注意。倒すと巻物になるキャラだ。

アイテムのありかはここだ!!

村雨城にたどりつくには、アイテムをうまく使わなくちゃね。マップ内の記号のある場所が、左の表にあるアイテムのありかだよ。

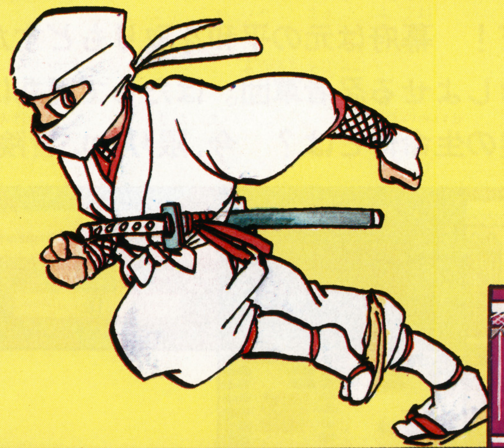


むささび忍者

緑雨道中からあとの岩山と、桃雨道中の岩場に登場してくる。こいつは空中をとびまわるうえに、とてもす早い。おまけに、いちどにおおぜいでてくるから、しまつにおえない。あまり相手をせずに、逃げてしまったほうがいい。

爆弾忍者

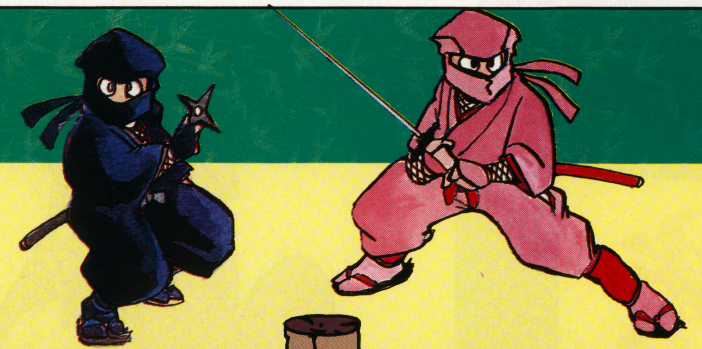
白黒に点滅する忍者だ。下忍の中では一番強い。たちの悪いことに爆弾をしかけまわるので、早めに倒そう。こいつはやっつけると爆発するので、飛道具を使うほうがいい。このときしかけられた爆弾が誘爆するから注意。



緑雨道中

青雨・赤雨とクリアして、いよいよ緑雨道中だ。本格的にむつかしくなってくる。

ここでは、土中からあらわれる土ぐもとむささび忍者が登場してくるぞ。両方ともかなり手ごわい敵だ。緑雨道中では後半に川が多くなっている。青わらじを手にいれなければ、クリアするのはむずかしいぞ!



武者人形

宿場であとからあとから出てくる白忍者を倒しつづけていたら、なんと画面のまん中に武者人形があらわれた! これを取ると飛道具を3連の風車剣にすることができるんだ。つまり、王将と風車剣を同時に取ったことになるわけ。

桃雨道中

さあ、いよいよ桃雨道中だ。ここはとにかく道がいりくんでいるうえに、今までの道中はなんてカンタンだったんだろう、と思うほどたいへんな道中なんだ。マップをよ〜くおぼえて、カブトや白印ろうや赤わらじなどのアイテムの力を十分にいかさなければ、クリアはとてもおぼつかない。敵キャラクターの倒し方は、もうマスターできているかな? なん回もチャレンジして場面ごとにコツをつかんでいくといい。

●城内マップ編は37ページからはじまるよ!

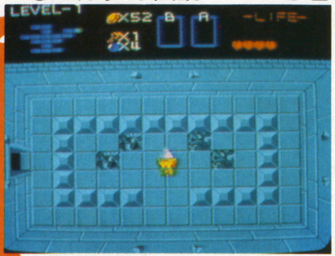
マル勝ファミコン創刊記念 3005人にドッサリ大けん賞

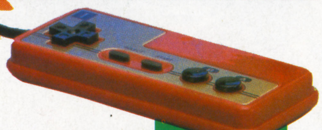
3号連続



◀①ファミリーコンピュータディスクシステム 5名

▼②ゼルダの伝説 5名





※ファミコン本体は含みません。

ジョイスティック



▲⑤JOY BALL 5名
（ハル研究所）



▶⑥JOY STICK-7 MARK Ⅱ 3名
（ホリ電機）

▼⑦アスキースティック 5名
（アスキー）





▶⑧JOY STICK 5名
（ハドソン）

ディスクソフト



▲③スーパーマリオブラザーズ 5名



▲④謎の村雨城 5名

★①～④／任天堂

©Nintendo

ゲームミュージック





▼㉙ナムコ・ビデオ ゲーム グラフィティ 5名
（ビクター音産）

▲㉚スーパーマリオブラザーズ マリオの大冒険 5名
（キャニオン）



◀㉝スーパーマリオブラザーズ オリジナル・サウンド・トラック 5名
（ファンハウス）

▲㉛高橋名人 RUNNER 5名
（フォーライフ）



▼㉜ファミコン・ミュージック 5名
（アルファレコード）



マル勝ファミコン特製オリジナルグッズ

▼Ⓐカンバッチ 200名



▼ⒸTシャツ 100名





▲Ⓓファミコン 1000名



Ⓑステッカー 200名



▶Ⓔテレホンカード 500名

カートリッジソフト


▲⑨ボコスカウォーズ5名（アスキー）


▲⑬魔界村　5名（カプコン）

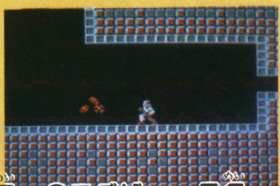

▲⑰アーガス　5名（ジャレコ）

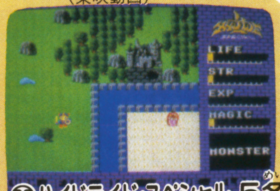

▲㉑バルトロン　3名（東映動画）


▲㉕セクロス　5名（ニチブツ）

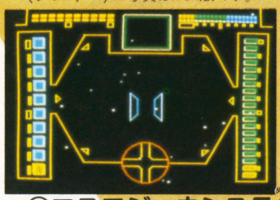

▲⑩ウォーロイド　5名（アスキー）※写真はMSX版です。


▲⑭SPY vs SPY5名（ケムコ）


▲⑱テグザー　5名（スクウェア）


▲㉒ハイドライド・スペシャル 5名（東芝ＥＭＩ）

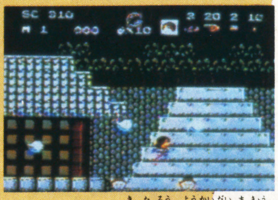

▲㉖忍者ハットリくん 5名（ハドソン）

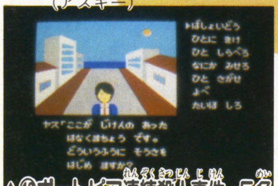

▲⑪コスモジェネシス5名（アスキー）


▲⑮グラディウス　5名（コナミ）


▲⑲影の伝説　5名（タイトー）


▲㉓ディグダグⅡ　5名（ナムコ）


▲㉗ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境 5名（バンダイ）


▲⑫ポートピア連続殺人事件　5名（エニックス）


▲⑯アトランチスの謎5名（サン電子）


▲⑳マイティ・ボンジャック5名（テクモ）


▲㉔タッグチームプロレスリング5名（ナムコ）


▶㉘S.D.STATION　3名（ホリ電機）

ファミコングッズ



㉞カラーポーズ人形 40名

㊱丸バッチ40名

㊲ステッカー　30名

㉟ファミコン・キャラ入りトランプ 12名

㊳ジグソーパズル Ⓐ60名 Ⓑ40名

㊴ソフトグライダー 30名

㉞～㊴アマダ印刷提供

㊵文具セット　30名

㊶消しゴム　50名

㊷下じき　30名

（リリック）

㊸カンペンケース　40名

㊹ピーパス　40名

㊺ドルパス　40名

㊸～㊺／サンスター文具提供

㊽ナムコ提供のラジオ番組「斉藤洋美のラジオはアメリカン」Tシャツ 5名（ＰＲＰ）

㊼スペランカー・ポスター　20名（アイレム）

㊻アイレムパーティーメモ 100名（アイレム）

コナミ・オリジナルグッズ

㊾Tシャツ　3名

㊿バッチ　20名

53帽子　3名

52トレーナー　3名

51ウエストポーチ　3名

54Wカセットケース 5名

55腕時計　2名

㊾～55／コナミ提供

テクモ・オリジナルTシャツ

56マイティ・ボンジャック 60名

57ソロモンの鍵 60名

58スーパー・スターフォース　60名

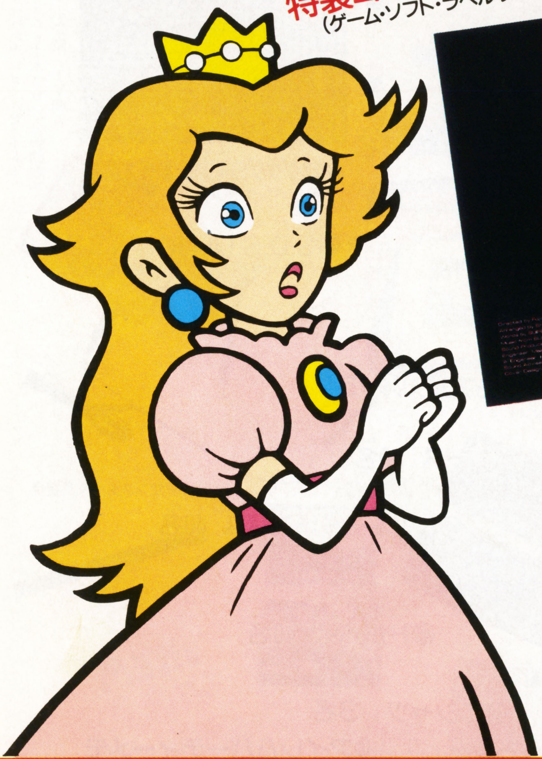
36ページの応ぼのきまりをよく読んでから応ぼしてね。

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

あのスーパーマリオブラザーズがおしゃれなハイエナジー・ディスコ・サウンドに乗って遂にファミコンから飛びだした。

5月16日発売!

★レコードお買い上げ先着10,000名様に特製ゴールド・ステッカーをプレゼント!!
(ゲーム・ソフト・ラベルサイズ)







■Side.1 スーパーマリオブラザーズ™
マリオ・シンドローム

MARIO SYNDROME

■Side.2 スーパーマリオブラザーズ™
① マリオ・シンドローム(リミックス・バージョン)
② 私はピーチ姫

演奏:ボーナス21
12インチ・シングル(定価)1,300円(K13A-748)
カセット(定価)1,300円(K13H-864)6月1日発売

Wチャンス!!

このレコードお買い上げの方500名様に任天堂の最新ゲーム・ソフト他マリオ・グッズが当る!!

※詳しい応募方法については、レコード付属の解説カードをお読み下さい。(61年6月30日締切)

- ①任天堂カセット・ソフト……10名様
- ②任天堂ディスク・ソフト……20名様
- ③スーパーマリオ・Tシャツ……70名様
- ④スーパーマリオ・キーホルダー……100名様
- ⑤パワーアップ用ファミコイン……300名様



ファミリー コンピュータ ゲームマガジン

勝ファミコン

マルカツ

発行／角川書店

第2号 もくじ

勝ファミコン第2号についてのお問い合わせ
●休日を除く月〜金曜日の午後4〜6時の間に
03(359)9900
で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合わせは御遠慮ください。もちろん、ウラ勝電話局同様に、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルして。

表紙／魔界村・大魔王 表紙イラスト／大野一興 表紙デザイン／関野邦章 表紙製版／清水 治 協力／カプコン

※表紙のイラストは、シャープのカラーインクジェットプリンタIO 720を使って作制しました。

完全紹介

魔界

これがマモノたちの正体だ!! いままで不明だったマモノたちの出身地から年齢・性格までばっちりスクープ。
もちろん、「むずかしさナンバーワン」のうわさでもちきりのゲーム攻略、プロ級テクニックも教えるぜ!!

モンスターマニュアル
テクニックマニュアル2本立て



なぜ村はねらわれたか!?

ところは中世のヨーロッパ。いまでいうドイツとポーランドの国境あたりに、"黒い森"と呼ばれる広い森林地帯をはさんで、ソメラニアとダッカリアという仲の良い王国があった。この2つの王国はともに農業国で、とても貧しい国だった。

ある年の秋、ときならぬ大寒波が2つの王国を直撃して、大ききんになった。ダッカリア国はソメラニア国に援助を求めたが、ソメラニア国にも、そんな余裕はない。援助をことわったソメラニア国に対して、ダッカリア国は力づくで食料をうばおうと宣戦を布告したのだった。

2つの国の戦いは、ちょうど両国の間にはさまれた小さな農村国家のマークランドからはじまった。この国だけが、大寒波前に収かくをすませていたからだった。

食料を求めて、2つの王国の軍隊が小さな平和な村めがけて、ドッとおしよせたのだ。



村（むら）



魔界の村が完成した！

サタンが目をつけたのは、いまや死の村になってしまったマークランドだ。

戦争のぎせいになって死んだ村びとたちの死体は、墓掘り魔のドルバスによって、ゾンビとしてよみがえらされ、魔界城建設の労働にかりたてられた。

生きのこった村びとや兵士たちは、大きなツボのなかにかくれて、恐ろしい悪魔たちの過ぎ去るのを待った。でも、それもつかのま、サタンの部下の魔術師がまく毒の粉をかぶって、生きながらにして石の像にされてしまったのだ。

こうして、悪魔や魔物たちの住む、魔界の村ができあがった。それまでの豊かなマークランドは、いつしか「魔界村」とよばれ、人びとから恐れられる、悪魔の村と化したのだ！

やがて、この悲惨な戦争も終わりを告げるときがやってきた。戦争はソメラニアの勝利だったが、ソメラニア、ダッカリアとも全土が荒れはて、今年まく種もないという状況だった。戦争の残した傷あとは、あまりにも大きかった……。

サタンの狙い

この静かな農村に、戦いの嵐はなんの前ぶれもなく、突然やってきた！

村びとたちが集まる教会も、子どもたちが鳥や動物たちとあそんでいた緑の丘や草原も、戦争の炎に焼かれ、マークランドは見るかげもなく、死の村へと変わっていったのだった……。

戦争にまきこまれたのは、なにもマークランドだけではなかった。ソメラニアでも、ダッカリアでも、ききんに苦しむ多くの農民たちが死んでいったのだ。

世に悪がはびこり、戦争が起こって、たくさんの血が流れて喜ぶのは……そうだ、魔界に住む悪魔たちばかりだ！

悪魔の大魔王ルシファーと、その副臣のサタンは、ひごろから、魔界の“地上への侵出”をねらっていた。そこへ、この戦争だ。地上は悪魔たちの大好きな、血のにおいでいっぱい。人間たちの死体は、悪魔の手下として使えるのだ。

そして、なによりも悪魔たちが喜んだのが、「うらみ」、「にくしみ」、「ねたみ」という悪魔の“ごちそう”が人びとの心を満たしていたことだ。

このチャンスをのがすな！　大魔王ルシファーは、さっそく副臣のサタンに命じ、魔界の地上進出がはじまった！



　文／マーク・矢崎　イラスト／安良城考



王女を救い出せ

そんなある日、ダッカリアに捕えられていたソメラニアのプリンセスを助け出したナイトは、荒れはてた町を見おろす丘の上で、プリンセスとともにソメラニアの将来を語りあっていた。

そこへ、また戦争を起こそうとやってきたサタンによって、プリンセスが連れ去られてしまったのだ。もちろん、サタンがプリンセスをかくしている場所はひとつしかない。魔界城だ！

「このままでは、ふたたび悪魔たちの手によって戦争が起こり、罪もない多くの人びとが死んでしまう。なんとかしなくてはいけない！」キミは悪魔たちと戦わねばならない運命なのだ。そして、プリンセスを救い出すために、ひとりで魔界村へ乗りこむのだ！

はたして、キミは悪魔たちを倒したおし、魔界城からプリンセスを救い出し、マークランドを魔界村から、もとの平和な姿にもどすことができるか!?

プリンセスの命も、人びとの未来も、みんなナイトであるキミの知恵と勇気にかかっているのだ。

もちろん、悪魔たちは強力で、そうやすやすとプリンセスを渡してくれないぞ。さあ！　がんばってくれたまえ!!



モンスターマニュアル

現れる魔物たちを、ただヒュンヒュンやっつけるだけじゃつまらない。敵にだって、ちゃんと名前もあれば、性格もあるんだ。それを知っていれば、ますますもりあがるぜっ!!

ゾンビ



■地位 奴隷。
■身長 170㌢(平均)。
■体重 60㌔(平均)。
■年齢 不明。
■出身地 マークランド
■特技 地中に穴をほる。
■弱点 火がきらい。
■好きなもの 人間の脳味噌。
■嫌いなもの 太陽の光。
■性格その他 マークランドの墓地に眠っていた死体が、墓堀り魔ドルバスの魔法によって、悪魔の奴隷としてよみがえったもの。



200点

性格はふだんおとなしいが、人間が近づくと人間の脳味噌を追い求めて、追っかけてくる。

グリーンモンスター



■地位 悪魔帝国環境庁長官。
■身長 180㌢(推定)。
■体重 30㌔(推定)。
■年齢 1250才(推定)。
■出身地 アマゾン川上流。
■特技 人を喰い、血生臭い空気を放出する。
■弱点 新鮮な水と空気に触れると枯れてしまう。
■好きなもの 人間の血。
■嫌いなもの 新鮮な水と空気。
■性格その他 もともとは食人植物。死人の目の穴より発芽し、地面に流れ出した血をすって成長する。人間を見ると大きな口を開けて、ひと飲みし、血生臭いオゾンを放出する。性格はどん欲な食欲を持ち、人間を攻撃してくる。



100点

レッドアリーマー

■地位 悪魔軍団航空遊撃隊長。
■身長 2㍍(推定)。 ■体重 120㌔(推定)。
■年齢 2800才(推定)。 ■出身地 エチオピアの山岳地。
■特技 素早く空中を飛びまわる。
■弱点 なまけ者で寝ているとき弱い。このとき、やっつけよう!
■好きなもの 処女の生き血。
■嫌いなもの キリスト教の聖水が大っきらいだ。



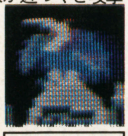
■性格その他 エチオピアの山岳地に空中都市文化を築いた、ガーゴイル族のまつえい。現在は、パリのノートルダム寺院の屋上に居住する。性格はとてもなまけ者でふだん良く眠りこけたり高いところにとまってボンヤリしている。人が近づき、いちど目をさますと、素早い動きで人間におそいかかる。

1000点

カラス

■地位 悪魔軍団人事担当将校。
■身長 30㌢(推定)。 ■体重 1㌔(推定)。
■特技 死者をあやつる。カラスに変身する。
■年齢 2600才(推定)。 ■出身地 中米、マヤ帝国。
■弱点 カラスのとき、銀の弾で死ぬ。
■好きなもの 死臭と死者の心臓。
■嫌いなもの 青空と太陽の光。
■性格その他 本名はバルバス。死者をゾンビに変えることができる。ふだんはカラスに変身している。性格はナマケ者。いつも眠りこけていて、人が近づくと攻撃する。





100点

フライングナイト



■地位　悪魔軍団航空隊特攻隊長。
■身長　170センチ（推定）。
■体重　160キロ（ヨロイなどを入れて推定）。
■年齢　700才（推定）。
■出身地　リヒュテンシュタイン公国。
■特技　聖なる盾を持ち空を自由に飛ぶことができる。
■弱点　ヨロイのため、うしろの視界がきかないのが弱点だ。
■好きなもの　人間の脅えた魂。
■嫌いなもの　グレゴリオ聖歌。
■性格その他　リヒュテンシュタイン国の貴族出身のナイト。幽霊として、城に住みついている。どんな武器をもはね返す、聖なる盾を持っている。性格は実直で、忠誠を誓った大魔王のために、命を捨てることもいとわない。

100点

ウッディ ピッグ



■地位　悪魔軍団航空隊突撃隊長。
■身長　170センチ（推定）。
■体重　150キロ（推定）。
■年齢　570才（推定）。
■出身地　中国雲南省
■特技　空中に突然現れ、ネギの槍を投げる。　■弱点　もともと豚のため，頭部一撃で死ぬ。　■好きなもの　残飯、どん欲な人の心。　■嫌いなもの　中華料理。
■性格その他　中国料理にされた、豚の恨みが集まってできた化けもの。ゴースト族のエリート出身。気性は荒く好戦的で、ネギでできた槍を投げつけてくる。ニンニクなどのニオイがきらい。



100点

一角獣



■地位　悪魔軍団親衛隊突撃隊長。
■身長　3メートル（推定）。
■体重　450キロ（推安）。
■年齢　2000才（推定）。
■出身地　インド南部。
■特技　力が強く，弾をはね返す力がある。
■弱点　頭は弱く，単純で鈍い。
■好きなもの　人間を頭からむしゃむしゃ喰う。
■嫌いなもの　ユニコーン
■性格その他　インド南部に生息するる，インドサイの化身で，鬼族のエリートの家系。力は強く、ジャンプも特意で，ドスンドスンと音を立てて迫ってくるが、頭は弱い。自分の力を過信するいじめっ子を捕まえては，頭からむしゃむしゃ喰う。

2000点

ブルーキラー

■地位　悪魔軍団航空隊そげき隊長。
■身長　1メートル（推定）。　■体重　40キロ（推定）。　■年齢　1800才（推定）。　■出身地　エチオピア山岳地。　■特技　素早く空中を飛び、強烈な頭突きを持っている。　■弱点　ねらうときにいちど止まってしまう。　■好きなもの　赤ん坊の生き血。



■嫌いなもの　マリア像
■性格その他　エチオピアの鳥人族、ガーゴイルのまつえい。通称リンカーンデビル。性格は慎重派で、いちど空中で止まり、よくねらいを定めてから、攻撃してくる。その頭突きはすさまじく、岩をも打ちくだく威力だ。

100点



プチデビル

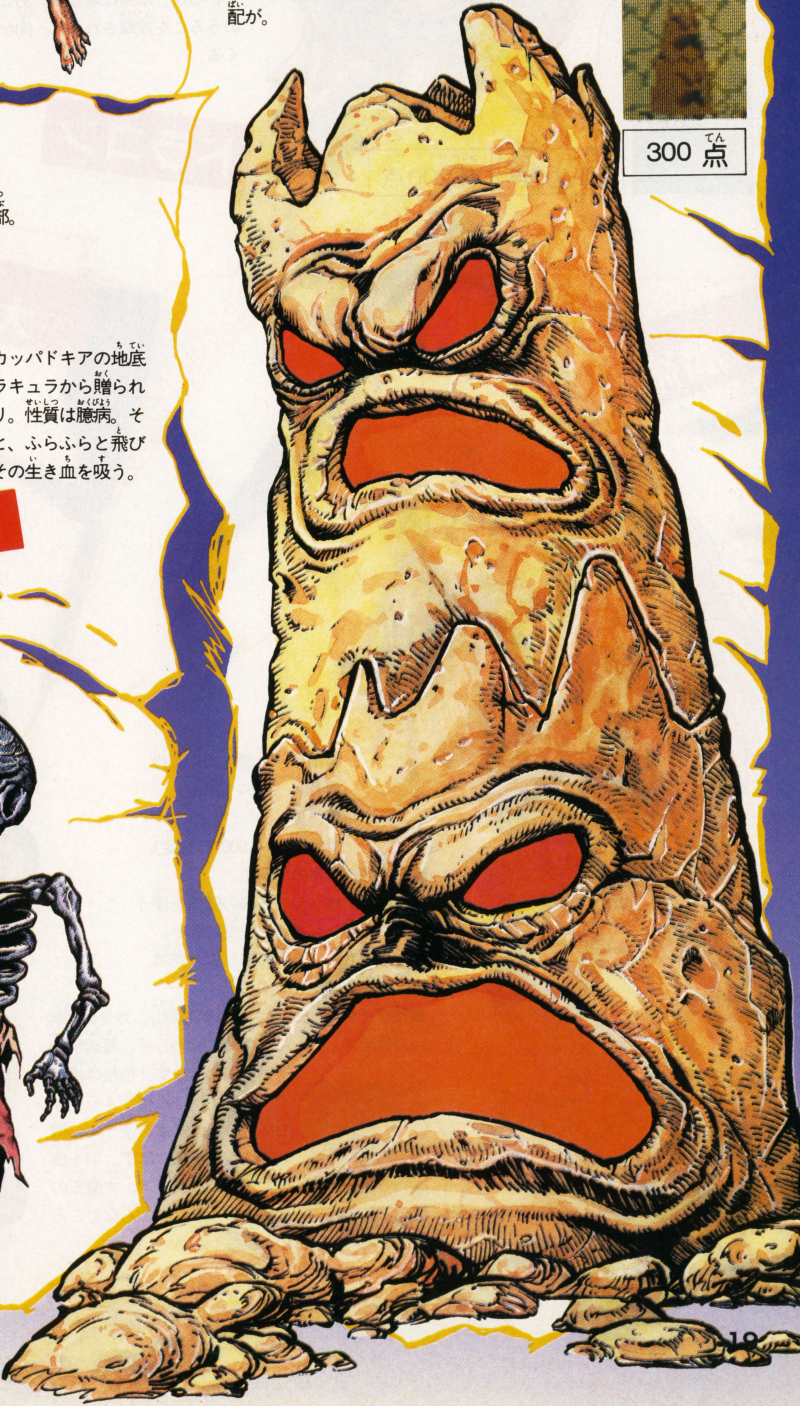


■地位　悪魔軍団航空隊総司令官。
■身長　1メートル(推定)。
■体重　50キロ(推定)。
■年齢　2500才(推定)。
■出身地　エチオピア山岳地。
■特技　空を飛び、地上でも素早い動き。
■好きなもの　人間の悪い心。
■嫌いなもの　聖なる十字架。
■性格その他　ガーゴイル族の貴族出身で、サタンの甥にあたり、若くして航空隊の総司令官になったエリート。動きが素早く、知恵や機転もよく働く。現在は、トルコ北部のカッパドキアに居住。

100点

■地位　悪魔帝国建設大臣。
■身長　4メートル(推定)。　■体重　4トン(推定)。
■年齢　2000才(推定)。　■出身地　バビロニア中部。
■特技　すぐれた土木建設技術を持っている。
■弱点　高血圧のため逆上すると、もろい。
■好きなもの　人の自分かってな心。　■嫌いなもの　落雷。
■性格その他　古代バビロニアの神、バールに捧げられたバベルの塔の化身。大地震をおこし、どこにでもにょっきりはえてくる。魔力はとても強く、人間を塔の内部の迷路にさそいこみ、人間の心を食べる。怒りやすいが、高血圧で、頭に血が昇ると倒れる心配が。

300点



100点



■地位　プチデビルの私的ペット。
■身長　50センチ(推定)。　■体重　600グラム(推定)。
■年齢　108才(推定)。　■出身地　トルコ北部。
■特技　空を飛びながら、人の血を吸う。
■弱点　太陽の光に当たると死ぬ。
■好きなもの　人間の生き血。
■嫌いなもの　太陽の光。
■性格その他　トルコのカッパドキアの地底都市の穴ぐらに住む。ドラキュラから贈られた、血統書付きのコウモリ。性質は臆病。その住みかに人が入りこむと、ふらふらと飛びまわり、人にふれると、その生き血を吸う。

コウモリ

スケルトン



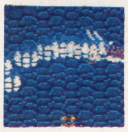
■地位　悪魔帝国侍従長。
■身長　170センチ(推定)。
■体重　25キロ(推定)。
■年齢　3000才(推定)。
■出身地　エジプト中部。
■特技　人に襲いかかりその生気を吸う。
■弱点　骨格を組み上げるのに時間要す。
■好きなもの　人間の生気。
■嫌いなもの　太陽の光とアラーへの祈り。
■性格その他　古代エジプトのミイラ族出身。仕事が大魔王のせわをする侍従長のため、武器を持つことを禁止されている。外見に似合わず、気性は臆病で、ふらふらと近づいてはくるが、襲いかかるとは限らない。

100点

ドラゴン



■地位　悪魔軍団総司令官。
■身長　16メートル(推定)。
■体重　8トン(推定)。
■年齢　4000才(推定)。
■出身地　スコットランド北部。
■特技　空を飛行し、口から火を吐く。
■弱点　あごの下の8枚のうろこが急所。
■好きなもの　羽珠と呼ばれる宝の玉。
■性格その他　イギリス出身でサラマンド族のエリート貴族。。羽珠と呼ばれる宝の玉がそのエネルギー源。
　ふだんはおだやかで、人間に恵みの雨をもたらせ、竜神さまと呼ばれているが、本来は魔物だ。あごの下のうろこを攻撃されると、向かってくる。



頭1000点　体200点

大男

■地位　悪魔軍団親衛隊総指揮官。
■ 3メートル(推定)。
■450キロ(推定)。
■年齢　3500才(推定)。
■出身地　パキスタン北部。
■特技　砲丸投げの名手。
■弱点　動きが遅い。
■好きなもの　人間の強欲な心。
■嫌いなもの　コーランの祈り。
■性格その他　パキスタンの北部に栄えた、巨人族のまつえい。悪魔帝国きっての貴族の血を引く。しかし、頭は弱く、動きがのろいため、一角獣のほうが実力が上とウワサされている。若いころ、大会で砲丸投げで優勝。



2000点



魔術師



■地位　大魔王の相談役。
■身長　160センチ(推定)。
■体重　60キロ(推定)。
■年齢　18,000才(推定)。
■出身地　日本の羽黒山。
■特技　物知りで、各種の魔術を使う。
■弱点　自分も魔術や呪文に弱い。
■好きなもの　人間の苦しみと悲鳴。
■嫌いなもの　なめくじ。
■性格その他　出身は日本の羽黒山。カラス天狗族の長老で、いろんな学問にくわしく、魔術や神通力を使いこなす。性格は冷酷で、また中途はんぱがきらいな性格なので、知恵を使って、徹底的に人間をほろぼす。羽を使って飛ぶことができ、大魔王の命令によって、ひょんなところから現れる。



2000点



サタン



3000点

■地位　悪魔帝国副臣。
■身長　不明。
■体重　不明。
■年齢　8000才(推定)。
■出身地　エチオピア山岳地。
■特技　自分の体の大きさを変える。
■弱点　翼を広げたときが弱点。
■好きなもの　人の悪い心・若い女性。
■嫌いなもの　聖なる呪文。
■性格その他　エチオピアのガーゴイルー族の直系の子孫で、悪魔帝国の王家の血も引く。

性格は冷酷かつ乱暴で、人の悪い心を食べ、人が死ぬことを喜ぶ。また、すごい女好きで、自分のプライドもあるため、処女の、それも王家の血を引くプリンセスをさらって、自分のハーレムにとじこめる。

大魔王



1周目 10000点

2周目 20000点

■地位　悪魔帝国皇帝。　■身長　6メートル(推定)。
■体重　3トン(推定)。　■年齢　15000才(推定)。
■出身地　パラダイス。
■特技　魔物を操る強大な生命力を持つ。
■弱点　体はメチャ強いが、頭が急所。
■好きなもの　人間界の悪のすべて。
■嫌いなもの　神様。
■性格その他　魔界村を築き上げて、その村の地中深くに建設した魔界城にすんでいる。性格はガンコで、自分の思い通りにならないと気のすまない気性。体も力も生命力もともに強大なので、倒すのはむずかしい。人の世界のあらゆる悪いことを好み、人の世の転覆をねらう。

さあ、つぎはテクニックマニュアルだ!!

テクニックマニュアル

グラフィックスの美しさが、アーケード版とほとんど変わらない、究極のファミコン版魔界村。しかも、そのむずかしさは、アーケード版以上だったのだ！

ステージ1 ゾンビたちがうごめいている墓場地帯と亡霊や小悪魔が住みつく森林地帯だ！

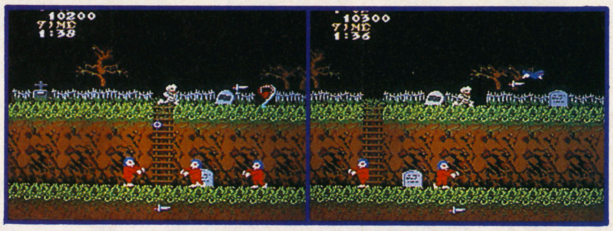
V.S. ゾンビ

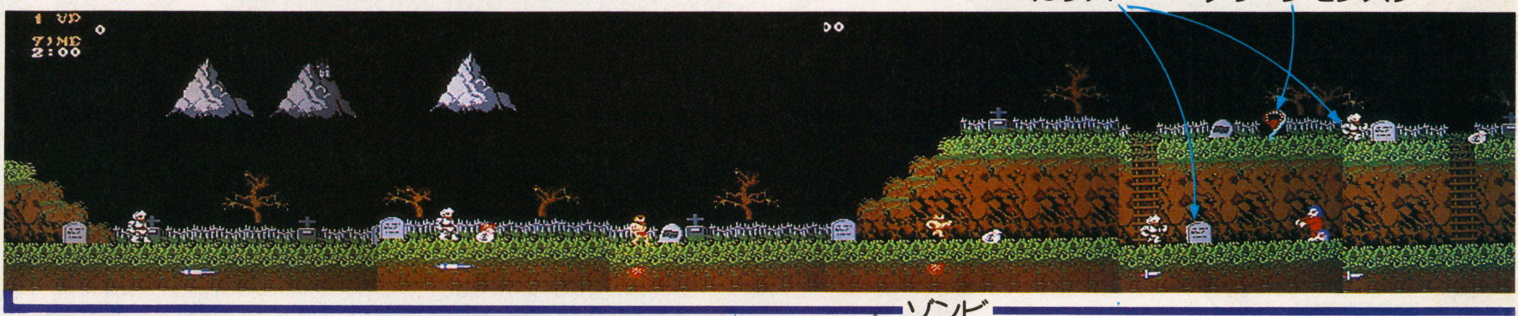
「ピョロピョロ」と音がなると、地面からモコモコッと3匹のゾンビがわきでてくる。なったら立ち止まって、たおしていこう。注意しないと、すぐ足下からわきでてくるぞ。



V.S. カラス・グリーンモンスター

こいつらは、画面に現れたとたんをねらっていこう。とくにグリーンモンスターは、ほっとくと、弾をどんどんはきだしてくるので、必ず上を通って進もう。最初のは、すぐにはしごを登って撃てば、倒せるぞ。

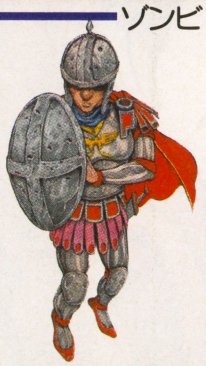




V.S. フライング・ナイト

このフライングナイトは、盾をもっているので、正面からの攻撃は、ぜーんぜんきかない。ここは逃げの一手だ。3匹の集団でやってくるが、よく見ると地面まで降りてきてるのは、1匹か2匹だけ。その降りてきてるヤツだけに注意して動きを見ればラクラク通ることができるぞ。腕があがったなら、後ろから倒すワザにも挑戦だ。

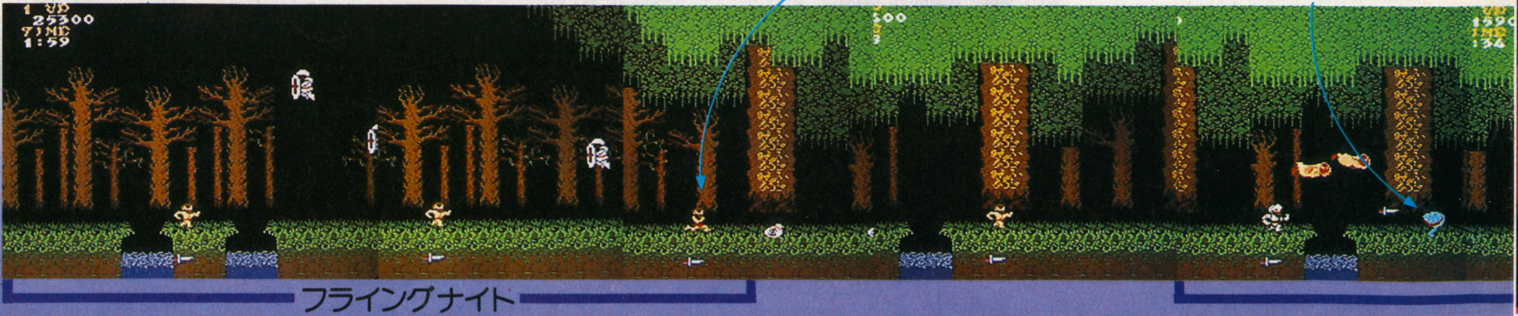




V.S. ウッディピッグ

いきなり空中に出現して、ネギを投げつけてくるというヤツだが、このいきなりがくせもので、フッと自分の目の前に現れてやられてしまう。

だけど、ここは深く考えずに、一気にかけぬけたほうがうまくいくんだ。とりあえず注意することは、横にならんできそうなヤツだけは倒すこと。これでOKだ。





V.S. レッドアリーマー

戦う前に、武器は短剣にかえてあるかな？　ここからは短剣でないとキツイぞ。①アリーマーの奥にいるカラスを、スクロールで先にかたづけよう。②まず、一発めを撃つと同時にジャンプして、また撃つ。これでうまくいけば、2発くらわせる。③そして急降下してくるアリーマーには、④ちょっと左に動いて、しゃがんでよけよう。このときに一発くらわせて、また降りてくるところを⑤ねらい撃ちすればＯＫ。

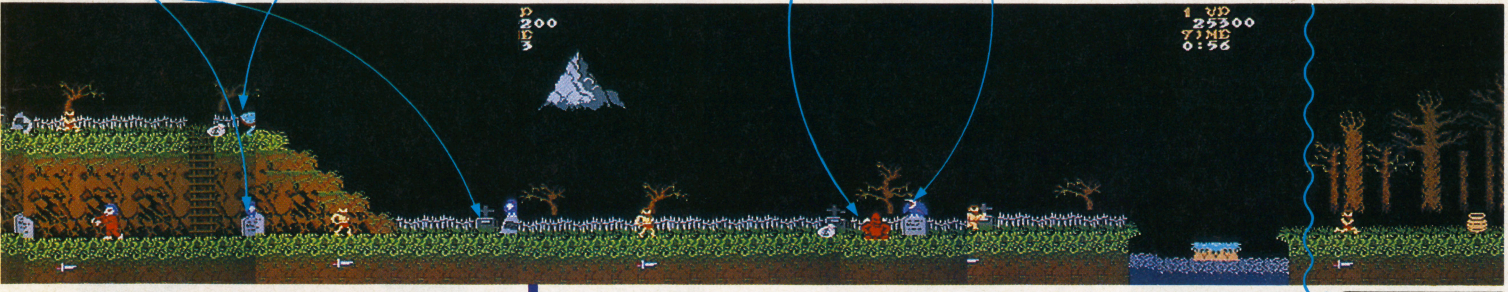




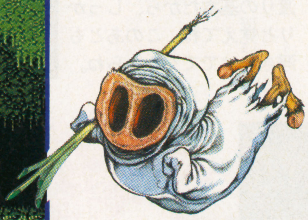
浮き島



ジャンプ力が強いので、浮き島を飛び越えてしまうことも。写真のように木の下あたりから飛び移ればピッタリ！

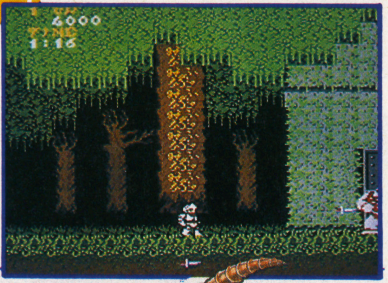






V.S. 一角獣

さて、やってきました門番に。最初の敵は一角獣。武器は短剣にしてあるよね。短剣だとカンタンに倒せてしまうんだぞ。やりかたは、まず画面に出るか出ないかぐらいに近づく。そして、姿が見えたらしゃがんでドンドン撃ちまくる。なんと敵の弾は、しゃがむとあたらないんだ。たまにジャンプするけど、気にしない。これでステージ１はクリアだぜ！





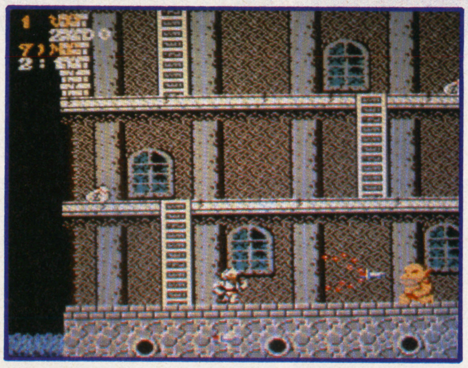


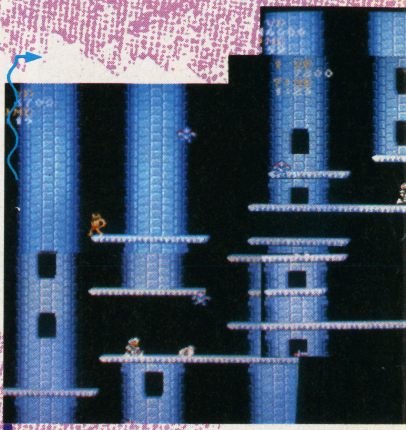
ステージ2

ゴーストタウン地帯だ！ 館の中には、小悪魔たちが住みついてるぞ！

V.S. 大男

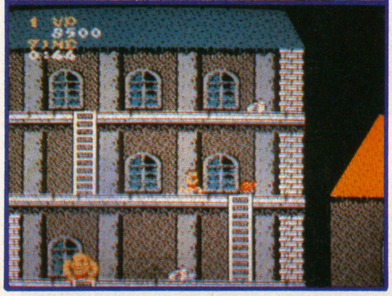
さて、この大男、なんと10発も撃ちこまないと倒せない、やっかいもの。しかも、うざったいカラスも出るので、ここは短剣以外では、ほとんど突破不可能だ。まず、ここは1段目を無視して2段目の大男からとりかかるようにしよう。そして、10発うちこむんだけど、攻撃に、ちょっとでもスキがあると、スッと近づいてきて弾を投げるし、そのうえ、頭上の大男も弾を落としてくるので要注意。倒したら、そのまま右の壁のむこうの敵をやっつけよう。3段目も同じだ。4段目は、まず1匹目を倒したあと5段目のを倒し、そして、4段目に降りて2匹目を倒す、というパターンだ。ここでは、ほとんどこの方法しかないので、しっかりとマスターしてくれよな。

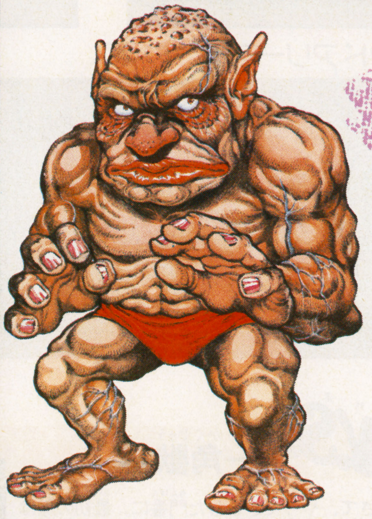




ブルーキラー



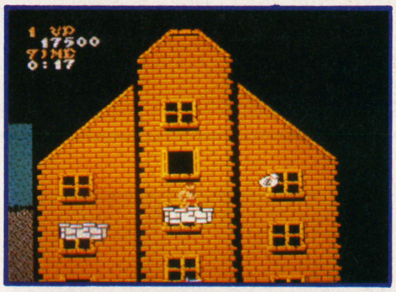


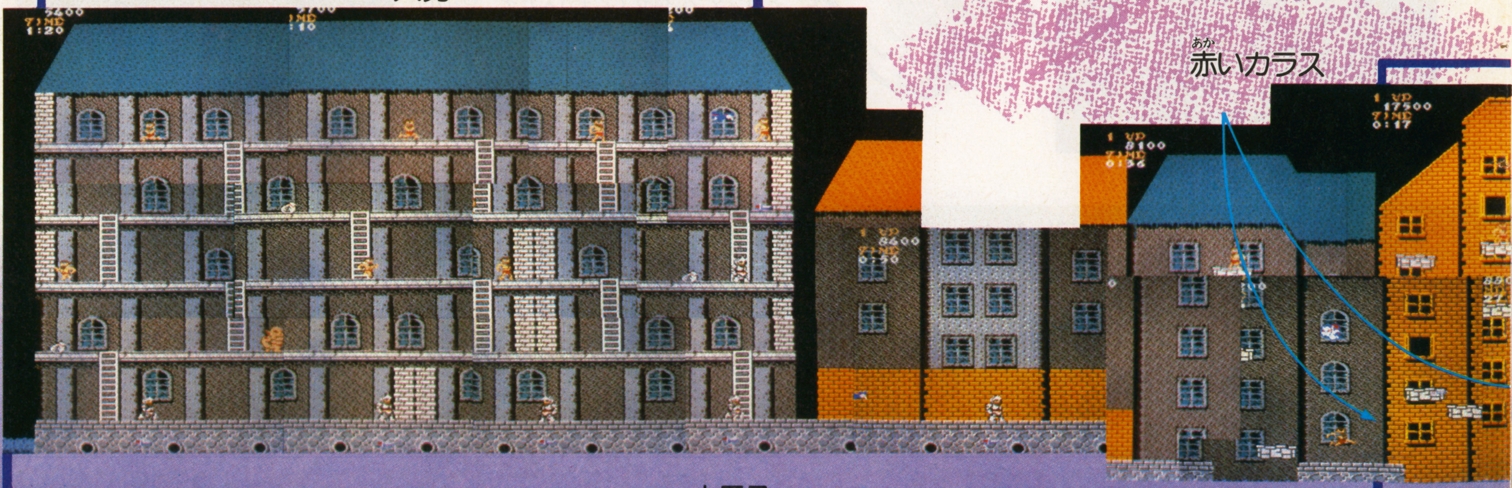


大男

浮き島戦略法

スキマのない、となりあった浮き島で、自分より下にあるものには、そのまま落ちても乗れる。島と陸の間があいてるときは、浮き島のいちばん上からジャンプすれば渡れるぞ。これは渡りの基本だから、しっかりと覚えてね。このあとも浮き島はでてくるからね。





赤いカラス

カラス



氷の城戦略法

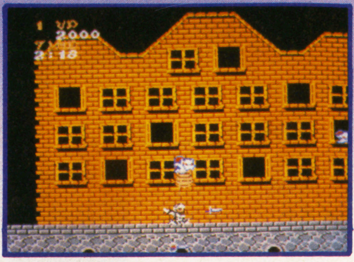
ここは、なにも考えずに進んだほうがスンナリいけるよ。まず、上のほうのグリーンモンスターめざし、ドンドン進もう。そして、そいつを倒したら、その右下のも倒してしまえ。そうすれば、あとは落ちる床のところだけだよね。思いっきりジャンプして、ギリギリまで落ちたらジャンプ！　これで、たいてい通過できるはず。これじゃオモシロクないって人は、まん中、右上に行くといいんじゃないかな？

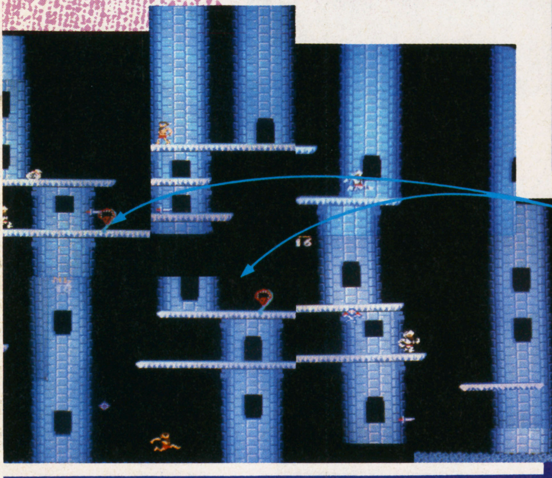


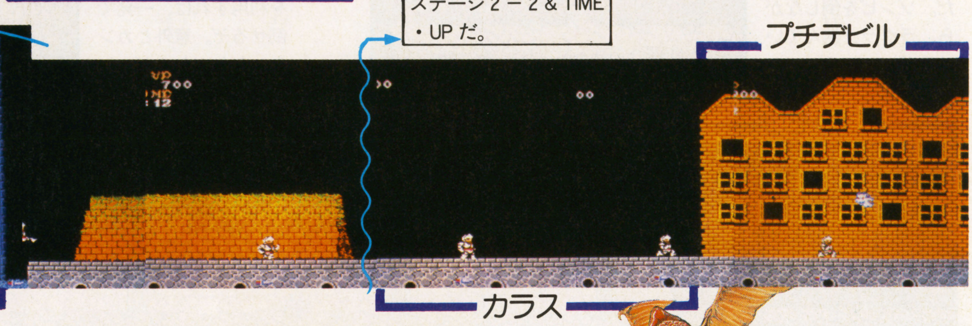


V.S. プチデビル

この館の開いている窓から、イキナリ飛んでくるんだぞ。まず、手前で止まって、ようすを見よう。つぎに、3つ目と4つ目の窓の間で止まり、ようすを見る。これでたいていＯＫだけど、あまりゆっくり、ようすを見てると第2波がくるので、急いで進もう。プチは地面をはうので、下に降りたヤツは、しゃがんで撃てよ。



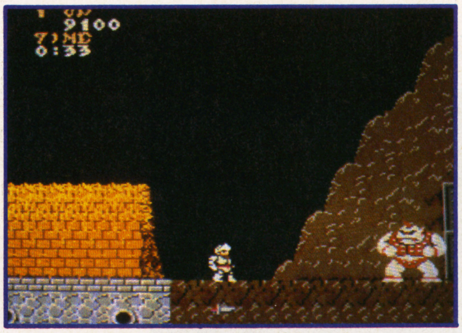


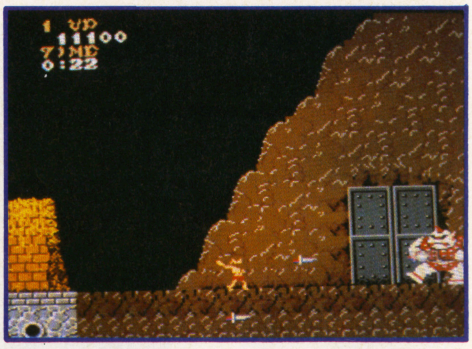


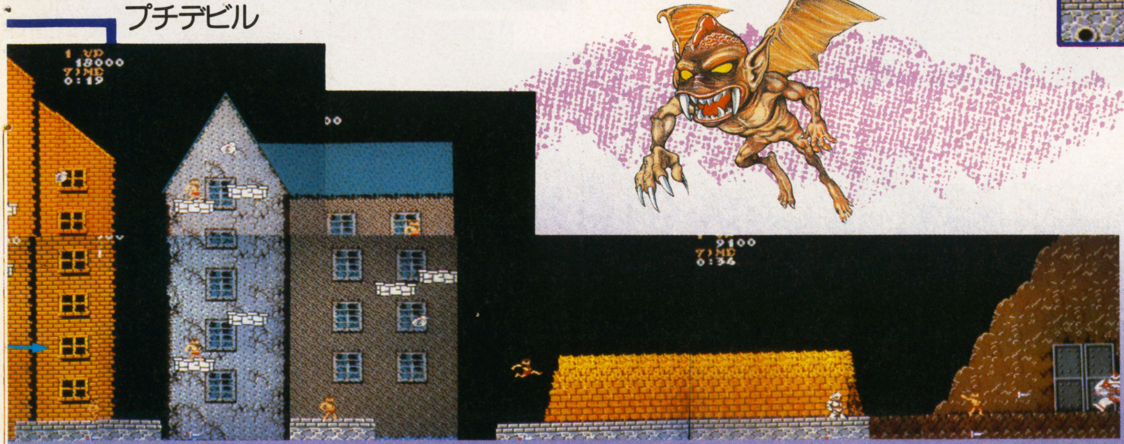


V.S. 一角獣2匹

さあ、やっと2番目の門だ。ここの門番は、ステージ1でも登場した一角獣だぞ。ただし、ここは2匹もいるので、ステージ1のようにはいかないんだ。まず1匹目、最初はステージ1の要領でいくんだけれど、こいつはヤッカイなことに、パッと左側にジャンプしてくるんだ。しかもドンドン間合いをつめてくる。右側には2匹目がいるのに、あッとあせると、もうそこでオダブツだ。でも慎重にしゃがんでやれば、ステージ1と同じとはいわないけど、ちゃんと倒せるんだぜ。とにかく、ぜったいにあせらないこと。1回倒してコツをつかんじゃおう！





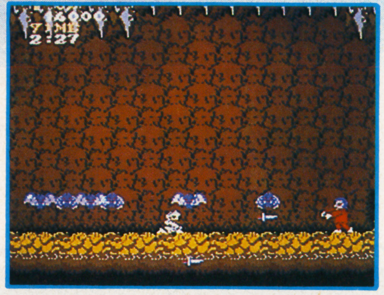




ステージ3 いよいよ魔界山の中、コウモリの赤の洞窟とレッドアリーマーの青の洞窟へ突入だ！

V.S. コウモリ

天井いっぱいにひしめきあっているコウモリたち。その数にビックリ！ でも、ただそれだけ。しゃがんで撃つようにすれば、コウモリは攻撃できないのだ。ゾンビを倒しながら、ラクラク進んでいけるぞ。



V.S. タワーモンスター

いきなり赤くなり、顔が浮かびあがったかと思うと、大きな丸い玉をはきだしてくるアブナイやつ。赤いときに、4発撃てば倒せるので、スクロールわざを利用すれば、一発で倒せるぞ。意外とカンタンなヤツなんだ。



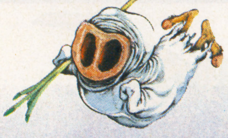


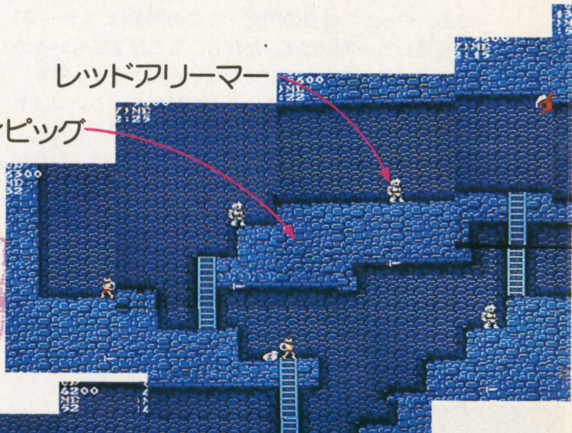


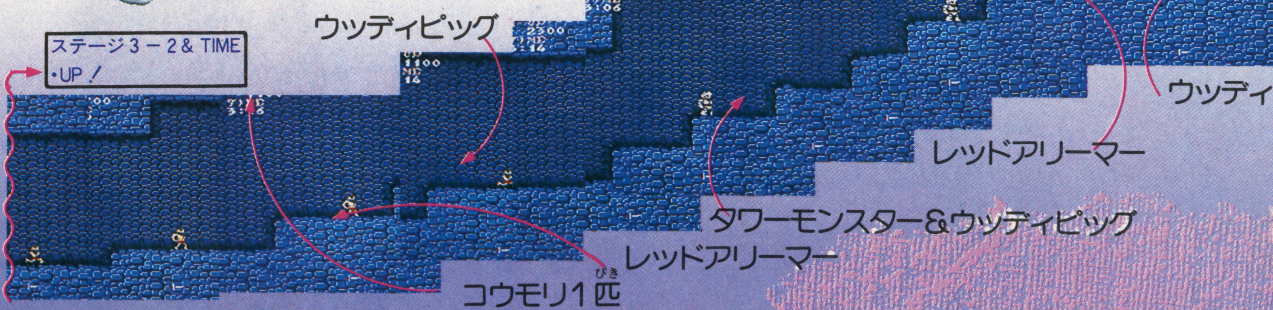
V.S. タワーモンスター・ウッディピッグ

さて、この青洞窟の前半には、たくさんのウッディピッグが出てくるぞ。ちょっと、やっかいそうだけど、ほとんどが正面からなので、出現位置に気をつけてさえいれば、カンタンにやっつけることができる。このタワーモンスターのところにも出るんだけど、モンスターのいる段に上がらないようにすれば、ラクに倒すことができるんだよ。











V.S. レッドアリーマー

さあ！　この青の洞窟の最大の敵といわれる、レッドアリーマーの登場だ。いままでの戦いで、こいつの手強さは身をもってわかっているよね。しかし、それがなんと、ここには７匹もいるんだ。でも、あきらめずにガンバロウ！

まず最初、こいつは、いままでと同じやり方で倒せる。あまり逃げ回らないのがコツだ。問題は２匹目。最初の一撃をくらわしたあとがタイヘン。ここは右の写真のところにいけば、50％の確率で助かるから、そのあとに連続で撃ちこめばＯＫだ。３、４匹めは無視して、下に降りてしまえばスクロールで消すことができるので、利用しようぜ！

最後のドラゴン前のアリーマーは最初と同じように戦えるけど、じゃまものがでてくるので、ちょっちムズイかも。マァ、ここで戦っているうちに、姿を見たくなくなるんだけど、このあともウヨウヨでてくるので、ここで戦い方をマスターしてしまおう、というのはカンタンなんだよねえ!?

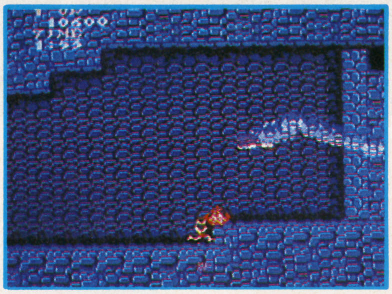




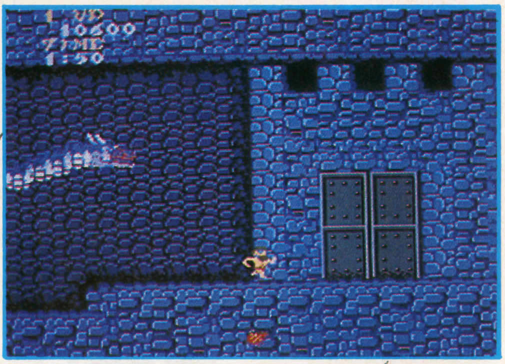


V.S. ドラゴン

やっとこさ、第３の門までたどりついたぞ。ここの門番は、新登場のドラゴン。こいつは頭部に８発当てると倒せるんだけど、ちょこまかと動きまわってなかなか倒せないんだな、これが。それに、大きな火の玉を吐き出してくるので要注意だね。ここは武器は短剣かやりで、ジャンプ撃ちを基本とした戦い方をしないと、ちょっと倒すことは不可能に近いぞ。ガンバッテ！

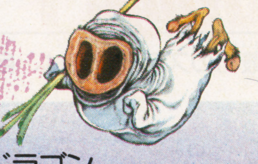








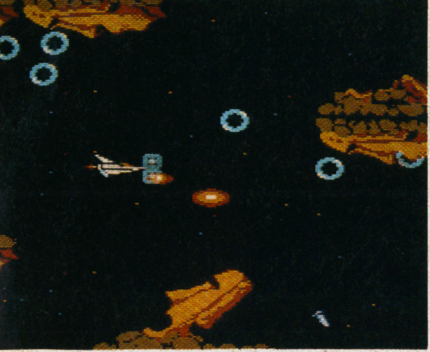




上と下の通路。キミはどっちを選ぶか!?

マップを見てもらえばわかるとおり、途中、はしごで上に上がれるところがあるよね。ここでどう進むかは、キミの腕しだいだよ。初心者は、２つ目のはしごを登っていくのがベストだ。このルートでいけば、うまくすると３匹のアリーマーと戦うだけですむ。腕に自信があって、アリーマーが得意っていうのなら、(そんなヤツぁいねーよ) はじめのはしごを登るか、そのまま進んで、５匹と戦えばいいだろうけどねっ。

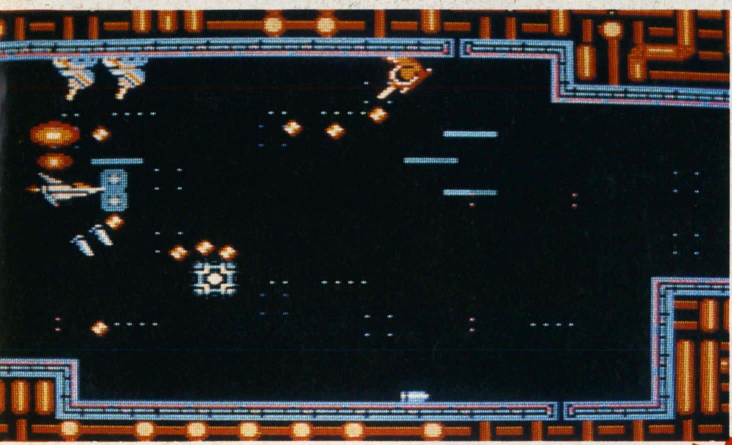
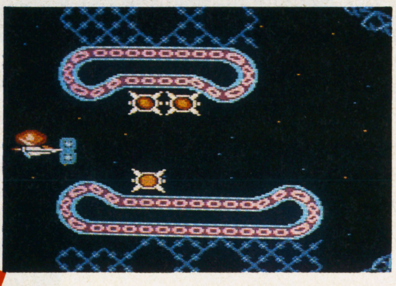
次号(6月13日発売)でも、魔界村を豪華とじこみ付録20ページで大特集するぞ!!





前号にひき続きグラディウスの大特集というわけで、今回は1周・7面のハイライトシーンをお届けしちゃう。

ゼロス破壊までは長〜い道のりだけど、この特集を参考にして、ぜひ、全面クリアしてほしい!!


勝大推せん!! ベスト・ポジション・オブ・グラ

Stage 1 まずはカプセルを取ってパワー強化だ

最初のステージでは、自機を「育てる」ことがポイントだ。スピード2〜3段階とミサイル、レーザー、オプションはそろえたいね。

▼最初はこのように真ん中に静止していて、ファンの編隊を待ちぶせてたたけばよい。

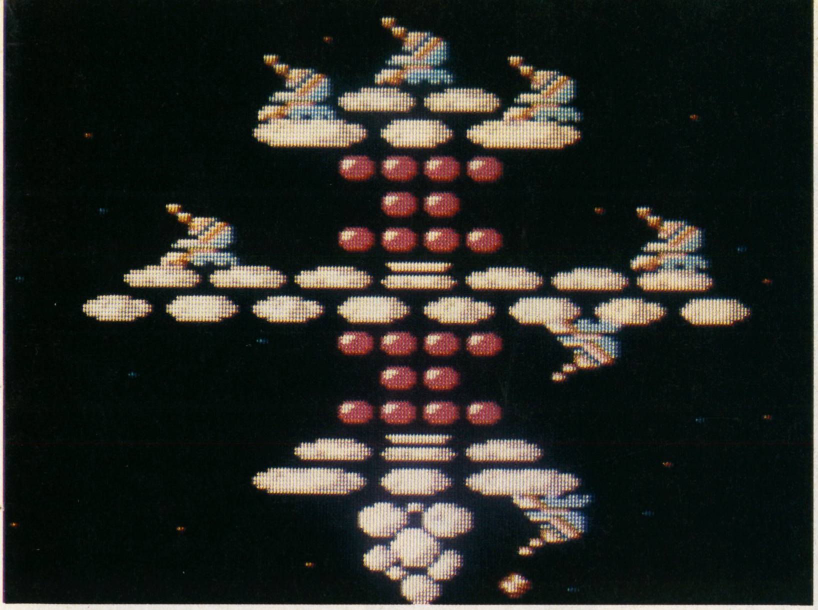


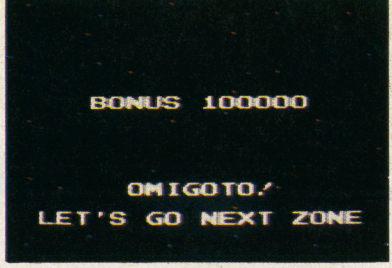

▲火山地が見えてきたら上方で構えて、ディー01をたたこう。

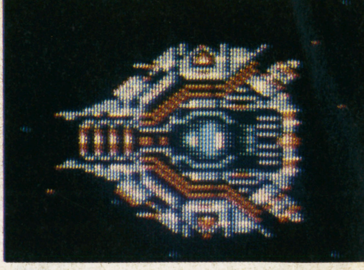
▼余裕のあるうちは、ダグムからの敵を撃って点をかせぐのもいいかも。

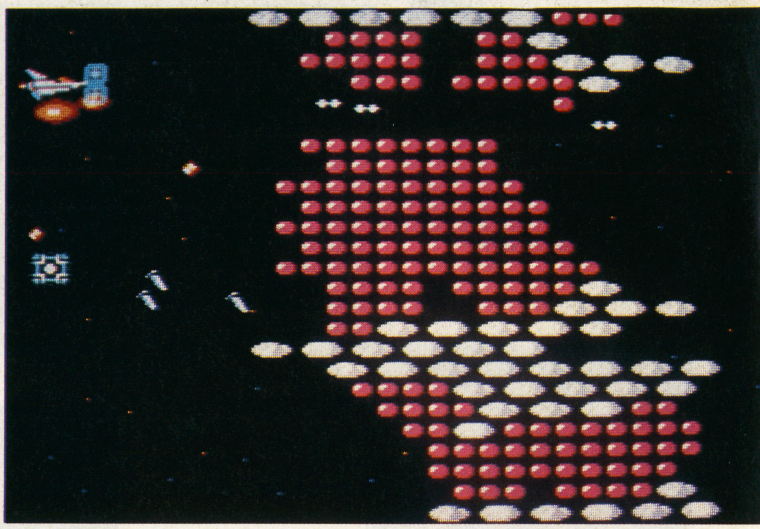



▲こんなふうに、山の真ん中に空洞のできているところもある。くぐってみます？



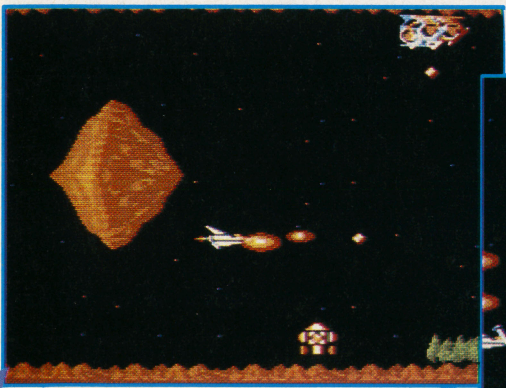






GRADIUS™

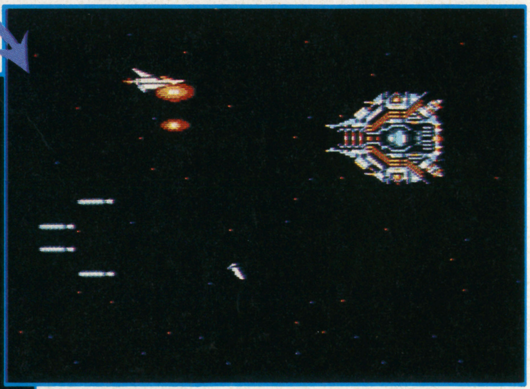
ディウス



▲このへんまで来ても安心はできない。上方のダッカーがしつこく攻撃してくるのだから。

▼レーザーを手に入れた場合の究極の点カセギがこれ。ただし連射に自信のある人だけね。





▲ビッグコアは、一定の幅で小きざみに上下しながら連射しまくろう！　敵の動き方も読めてくるぞ。

Stage 2 ステージ オプションの機能を十分に発揮させろ

このステージに入る前までに、フル装備にしておきたいもの。このあとはゲージのいちばん右をつねに点灯させておくのが常識！



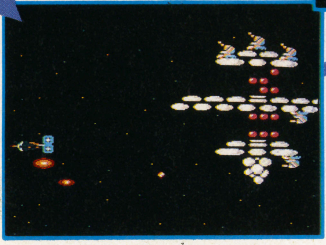
▲こんどはファンも攻撃してくるから、上下に動きながら撃たなきゃ、ダメなのだぁ！



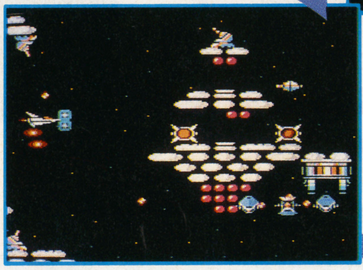
▲とにかく撃ちまくって、通路を確保しよう。それでなくても道が少ないうえに、敵が多いんだから！

▶ダグムは場所を覚えておき、ラッシュがバラバラと出てこないうちにブッ壊せ！



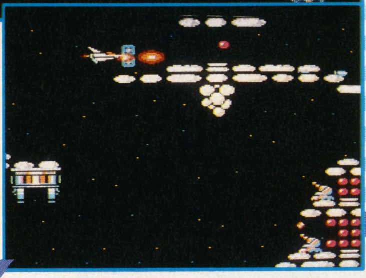


▲ストーンヘンジが見えてきたぞ。この先、動きがかなり制約されてくるから、スピードはひかえめにね。



▶やっぱり、バリアはこの段階ですでに持っていたいよね。ちなみに、ファミコン版の・・・・(つづく)

▶……バリアは、アーケードとちがって、「全体バリア」。ただし、その効力は敵の弾5発受けるまで。

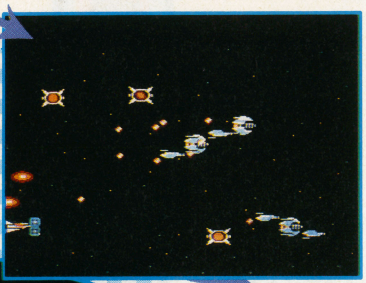


Stage 3 ステージ レーザーでモアイ砲を連続破壊せよ！

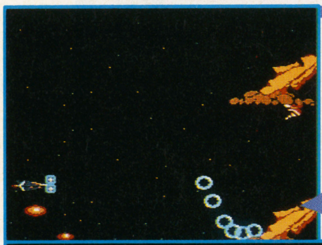
ここはモアイ砲から発射されるリングの大群を、どのように攻略するかがポイント。で、答えは1つ！　モアイそのものを破壊!!



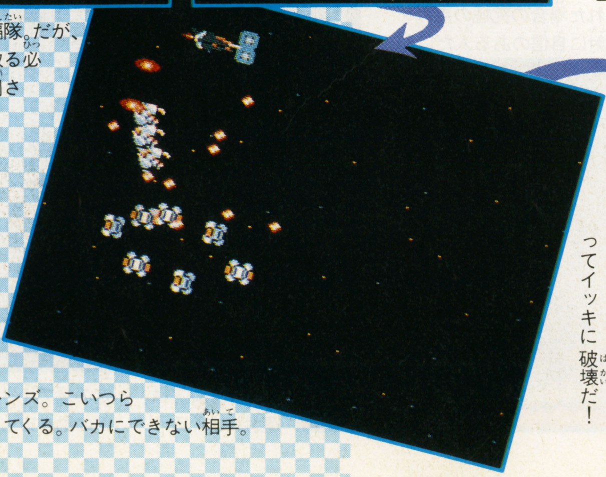
▲またまたファンの編隊。だが、カプセルはムリして取る必要なし。ゲージを1周させてもかまわないぞ。



◀フォスの編隊が初登場。弾数が多いので気をつけよう。スピードはたいしたことないハズ。



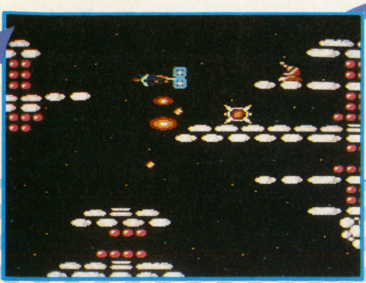
◀いよいよモアイ・ステージに突入。前半のヤマとなるステージだから、ユダンするな。



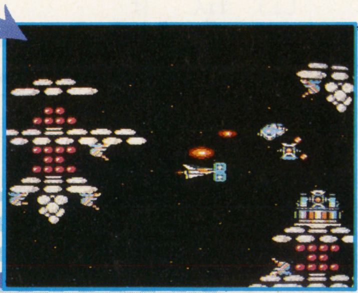
▼これも初登場のビーンズ。こいつらもバラバラと弾を出してくる。バカにできない相手。



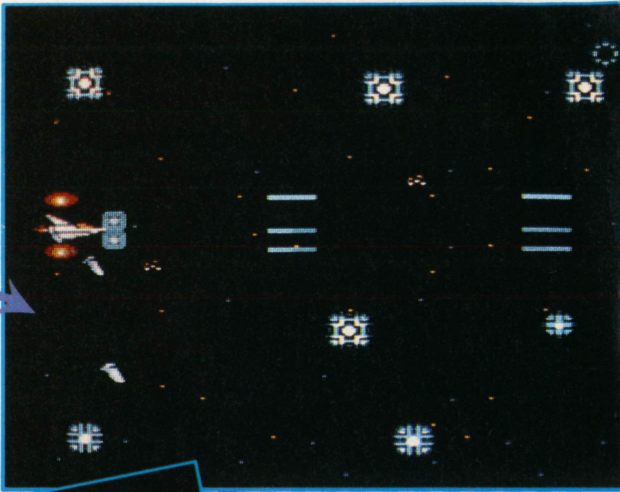
▶そして、チルドを発射しながら向かってくるマザー。連射しまくってイッキに破壊だ！

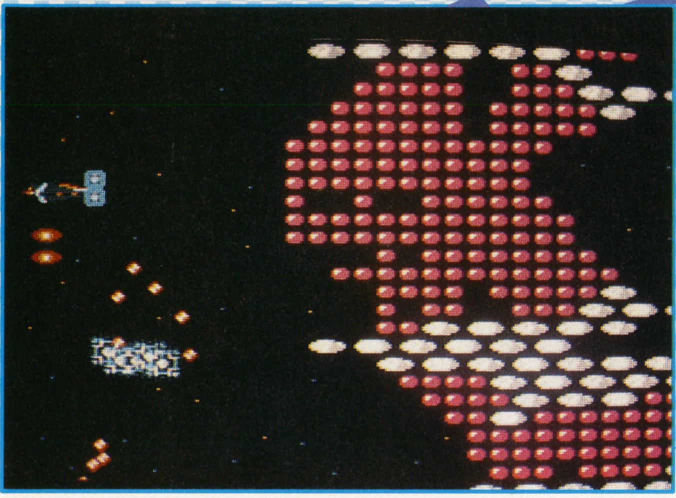


◀後半になるにつれて、操作に神経を細かく配らなきゃならないのだ。



◀ディー01を撃ち残して、後ろから撃たれてやられないよう気をつけよう。



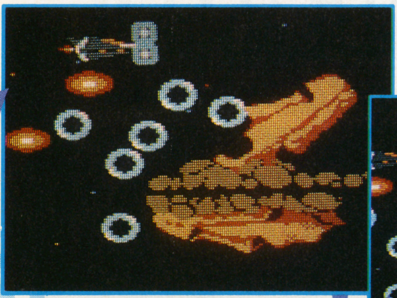


◀ここを撃ちぬいて抜ければ、ゴツゴツの岩場とはオサラバ。前後に出現するザブには注意！

▲ビッグコアの前のザブ対策は、オプションで自機をガードするこのフォーメーションがベスト。

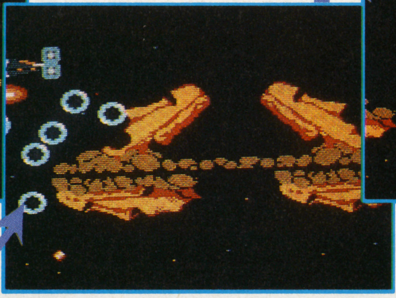


◀そしてまたまた登場！のビッグコア。こんどは動きもミサイルも速いのだっ！



▲これが、このステージのメインとなるモアイ砲。リングの数はハンパじゃなく多い！

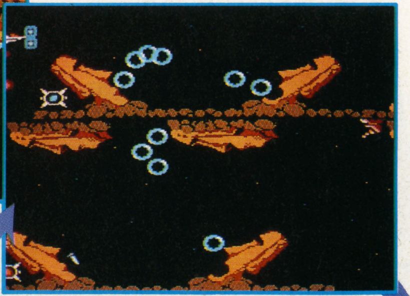
▼このような配置が基本形。あのうるさい口に、こちらの弾をオミマイしてやるのだ！

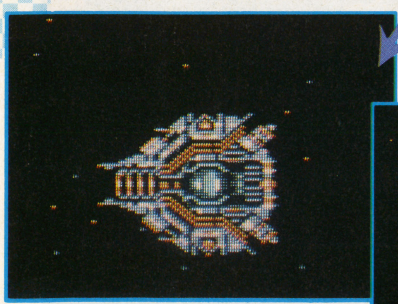




▲この場面は、ステージ中の節目。いっぺん上下運動を行って、ディー01を消そう。

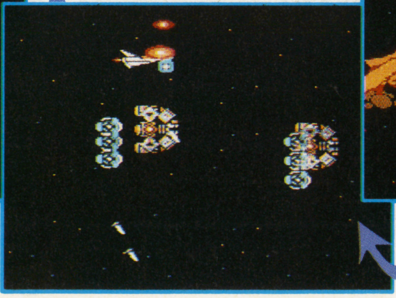
▼このステージのベストポジションは、このフォーメーション。こうやっていれば、モアイをつぎつぎに破壊できる。

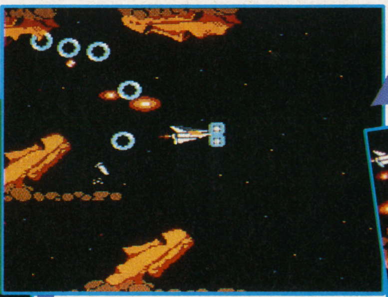




▲そして3回目のビッグコア登場！攻撃度はステージ2とほとんど同じだろうから、だいじょうぶだよね。

▼押し寄せてくるマザー軍団。画面中段でオプションをぐるぐる回しながら連射、破壊！





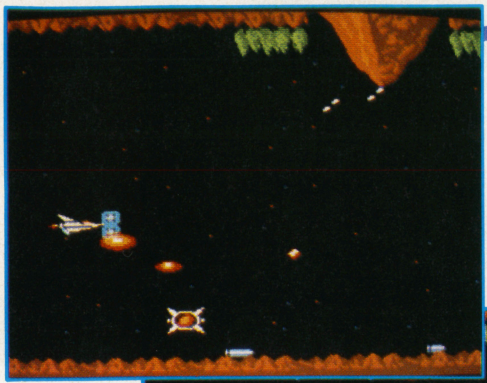
▲ようやくモアイ地帯を抜ける寸前。完全にスクロールで消えるまでは、ユダンはできないぞ！

▼やたっ！　みごとにモアイを破壊したところだ。バリアのはりかえは、いつでもできるようにね。

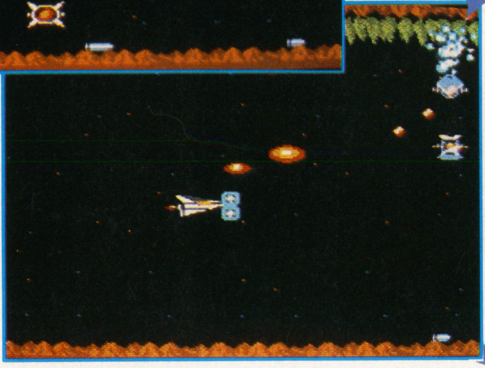


Stage 4 ステージ このゲームの正念場がこのステージだ

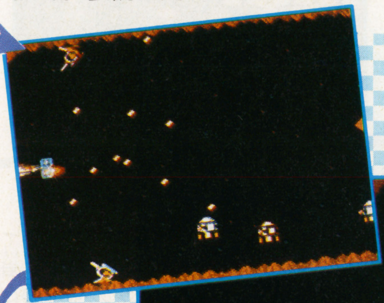
アーケード版では最大の難所とされたのが、このステージ4。装備は問わないが、先を読んでの攻撃が必要になってくるのだ。



◀超過激ステージのスタートだ。写真での装備はダブルだけど、レーザーでもOK。



▶2つの逆火山の間にあるダグムがクセもの。この場面がきたら、先制攻撃で落としちゃおう。



◀見よ！ この弾と敵の数。よけるテクも必修だ。「バリアがなければ即死だった…」の世界!?



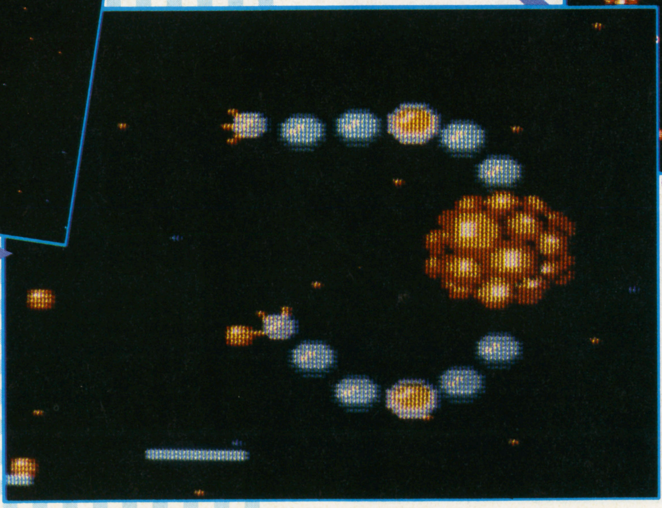
▶アーケード版では噴火しなかった逆火山だけど、ファミコンはみごとに噴火！ 一面と逆のシフトで対応しよう。

Stage 5 ステージ 敵のしつような攻撃にも耐えぬけ!!

ステージのメインに入ると、カプセルがまったく出ないのがつらい。予備のバリアの準備が必要だぞ。敵がネチっこいのだ……！

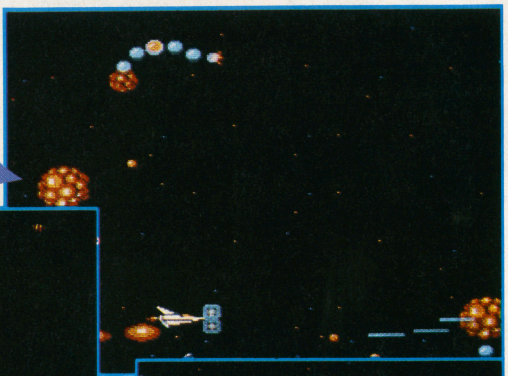


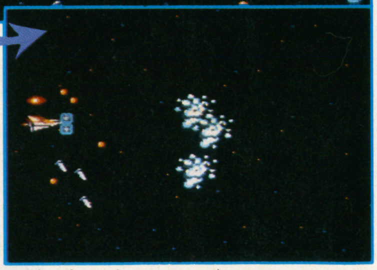
▲ウスカはただ通過していくだけだが、弾をまいていくので気をつけなくちゃダメだよ。



▶こいつがこのステージでウジャウジャとわき出てくる触手細胞だ。気持ち悪い、なんていってられないぞ！

▶触手をネラうのも手だが、核の部分を集中攻撃して、イッキにフンサイしてしまったほうが安全だよ。

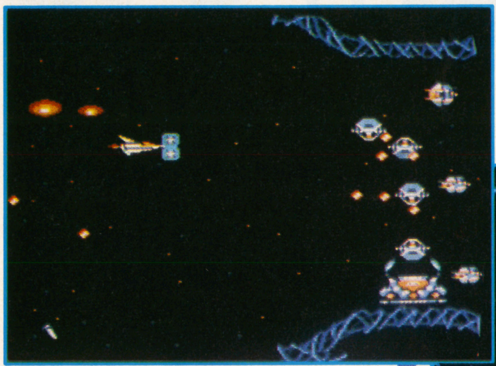




▲核は撃ち続けていると小さくなり、さらに撃つと、触手もろとも爆発する。触手が出してくる細かい弾には要注意だぞ。

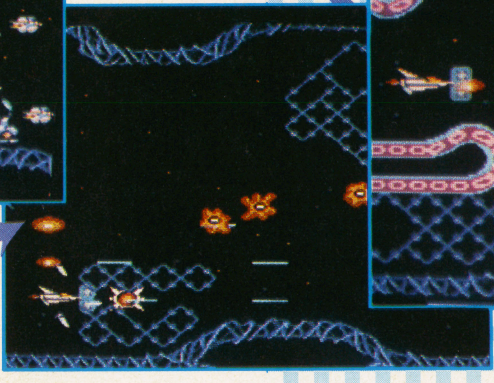
Stage 6 ステージ　気分はまるで「ミクロの決死圏」……!?

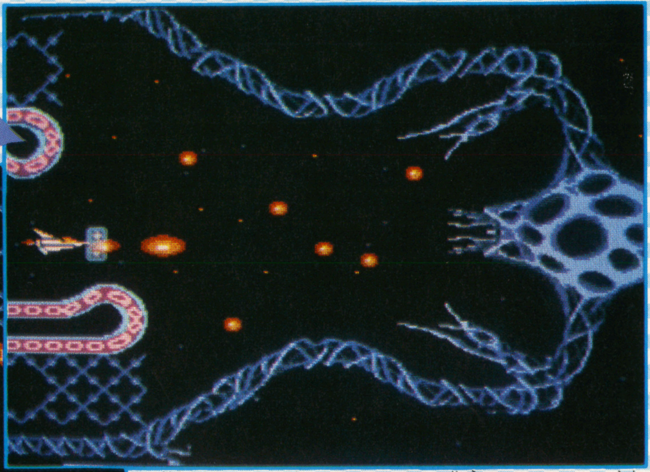
最優先で必要な装備はレーザー。まさに、「自分の道は自分で開け!」のステージなのだ。敵要塞「ゼロス」まで、あともう一息!



▲細胞ステージのスタート。フル装備が望ましいのは当然だけど、そうでないときは、レーザーが最優先だよ。

▼レーザーが必要なのは、このアメーバ撃退のため。ふつうのビームだと、やっつけるのにひと苦労だ。





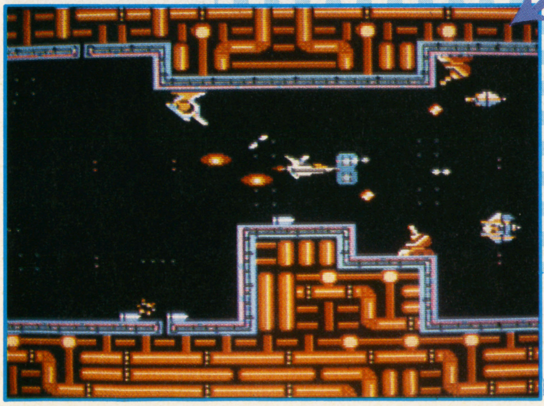
▲点をかせぎたいなら、このシフト(自機はオプションの直線上よりやや下)だが、ピンクの壁の下に隠れるのが無難。

Stage 7 ステージ　そして舞台はクライマックスへ……!

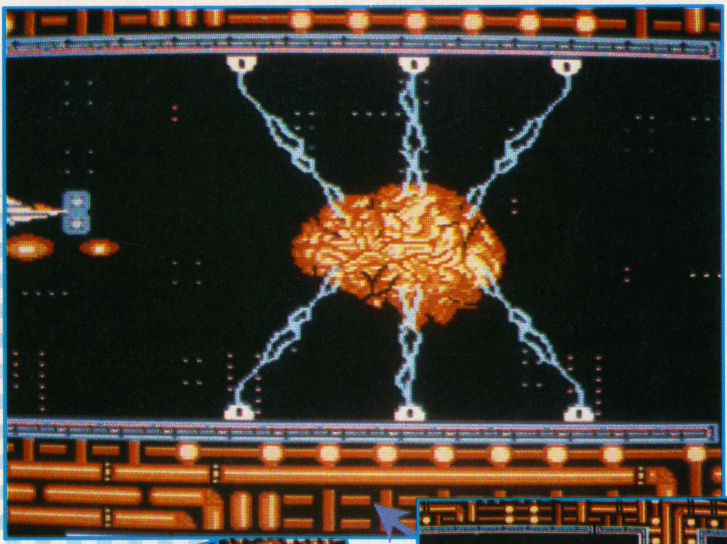
いよいよゼロス内部に突入。激しい攻防戦が展開される。装備はダブルのほうがやりやすいかもしれない──そして最終目標が!



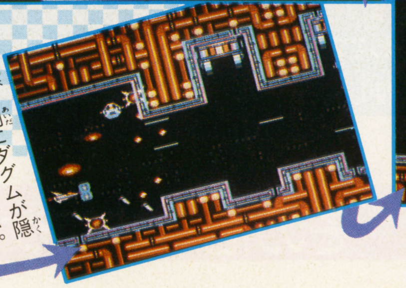
◀いよいよ最後のトリデに突入。ぜ〜ったいに、フル装備がほしいのだ!



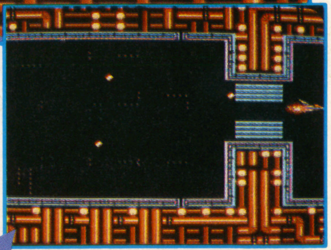
◀こちらはダブル戦法。オプションの誘導に気を配る必要がないから、ラク。



▼そして、こいつがバイオコンピュータだ。6本の神経を切ればクリアだけど、なにもしなくても勝手に壊れる。

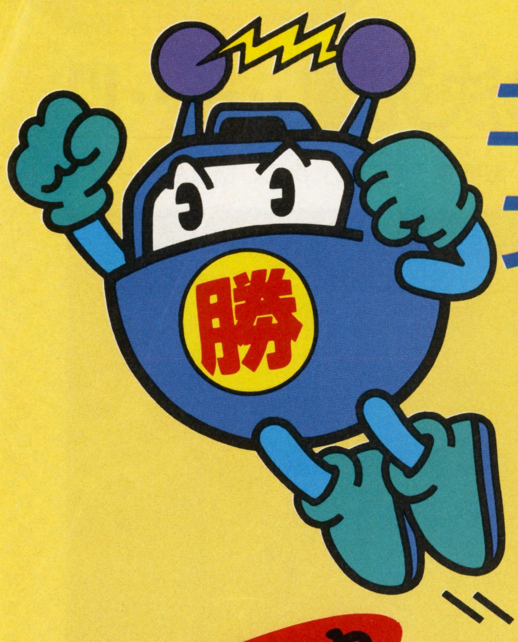


▶壁の間にダグムが隠れていて、撃ちにくい。だが、壊せないことはない。ひたすら辛抱!



▲最終ライン。画面右のシャッターが閉まるとアウトなので、閉まらないうちにすばやく抜けろ!

次号(6月13日発売)でも引き続きグラディウスを特集するぞ!



プロ級 勝 パーフェクトテクニック

コンプティークのファミコン マル勝シリーズで

勝つ

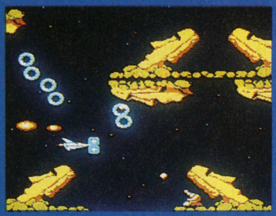
好評発売中

勝つためだけの本。それがコンプティークの"ファミコン マル勝シリーズ"だ！
最新ゲームの必勝法や㊙テクニックを完全公開。これさえあれば、キミは勝ちっぱなしだね！

マル勝DXシリーズ②

GRADIUS™

●A5判 112ページ　●480円



超人気ゲーム『グラディウス』を解く！
各ステージの攻略法を徹底紹介。この一冊でキミはグラディウス星の英雄になれる!!

マル勝DXシリーズ①

THE HYRULE FANTASY
ゼルダの伝説™

●A5判 192ページ　●690円

『ゼルダの伝説』を徹底攻略。コミック、レベル7〜9までの大ヒント集もついて、オールカラーで登場！

影の伝説™

THE LEGEND OF KAGE

●新書判 64ページ
●300円

隠しコマンド&バグ、そして超秘法を徹底公開！ マル勝のプロ級テクニックを駆使して、"影"よ姫を救いだせ!!

グーニーズ

●新書判　80ページ
●330円

ギャングに捕えられた仲間を救え！ プロ級テクニックと隠れキャラを完全紹介。折込完全マップ付き!!

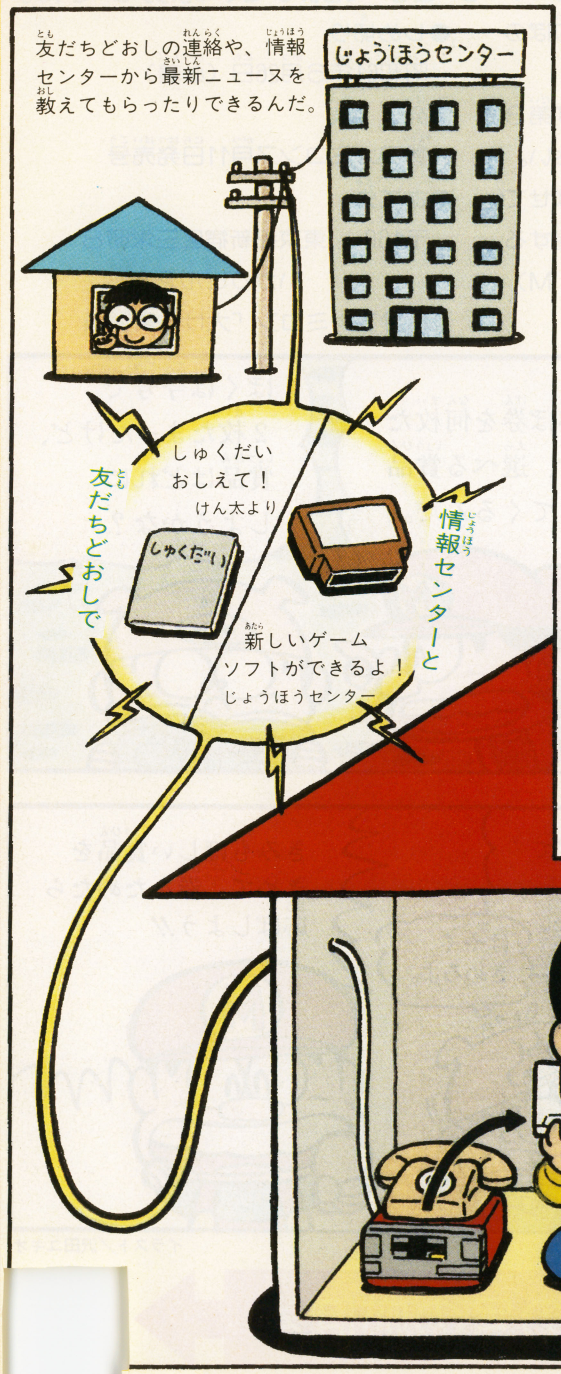
その他　最新ゲームが続々登場！

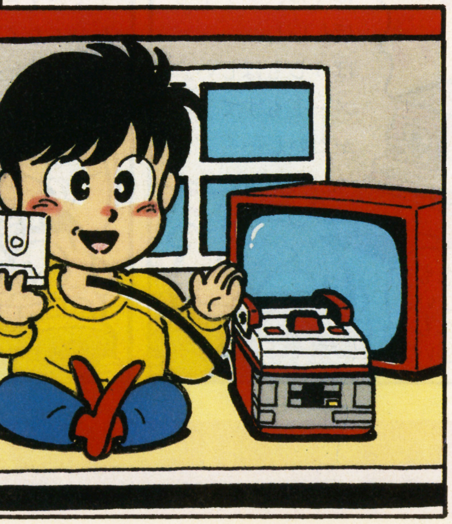
角川書店／コンプティーク編集部編著

ファミコンネットワーク

キミのアイデア大募集！

ただのゲーム機だと思ってたファミリーコンピュータ。ところが、その実力はパソコンにもひけをとらないものだった！　ファミコンネットワークが成功かどうかは、キミたちの新鮮で楽しいアイデアにかかっている！

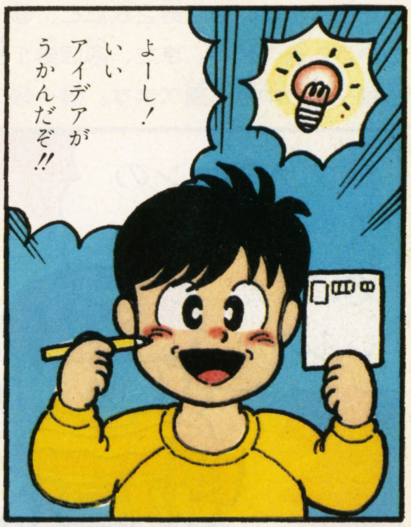




ファミコンネットワークってなんだろう？　前回でもやったけど、もう１度かんたんに説明してみようか。

ファミコンネットワークっていうのは、ディスクカードに書きこまれている情報を電話でやりとりするしくみのこと。（これに参加するにはファミコン本体とディスクシステムの他に電話につなぐディスクファックスという機械が必要になる）ネットワークを使うと、たくさんの情報を早く送ることができるんだ。

それじゃ、いったいどんな利用法があるんだろう。いままでにみんなからもらったアイデアでは、情報センターを作って新作ゲームの案内なんかをしてもらいたいとか、遠くの友だちとメッセージの交換をしたいとかが多かったみたいだね。このコーナーでは、ひきつづきキミたちからのアイデアを募集してるから、どんどん送ってきてね！　おもしろいアイデアをくれた人のためにすてきなプレゼントを用意して待ってるよ。



あて先

〒160東京都新宿区三栄町8
いかりビル2
(勝)ファミコン編集部
ファミコンネットワーク②係

▼10ページの▼

勝ファミコン創刊記念 3号連続 3005人にドッサリ大けん賞

応ぼのきまり

すばらしい賞品がザクザクあたるビッグプレゼント。このページをよく読んで、応募してね。

創刊号から創刊第3号（6月13日発売）まで、右下のような応ぼ券が3枚つきます。6月13日まで待って、応ぼ券を3枚はがきにはると、①〜58の賞品と特製オリジナルグッズⒶ〜Ⓔの中から好きなものを選べます。応ぼ券2枚だと、⑨〜58の中から選べます。また、応ぼ券1枚なら㉙〜58の中から選べます。㉙〜58の中に希望の賞品がある人には、3回応ぼのチャンスがあるわけです。

当選するのはひとつですが、必ず第3希望の賞品の番号まで書いてください。第3希望までの中から編集部で選ばせてもらいます。また、Tシャツを希望する人は、必ずサイズ（おとな用のS、M）も書いてください。

●しめ切り
昭和61年6月26日（必着）

●発表
(勝)ファミコン7月11日発売号

●あて先
〒160 東京都新宿区三栄町8
いかりビル2
(勝)ファミコン「大けん賞」係



イラスト／沢田ユキオ

応ぼ券を3枚ためる人は、6月13日までこの券をなくさないように大切にとっておこう。6月13日発売号にも応ぼ券がつきます。

この号の応ぼ券 →

秘伝"マルカツ地図"公開

謎の村雨城

城内マップ編

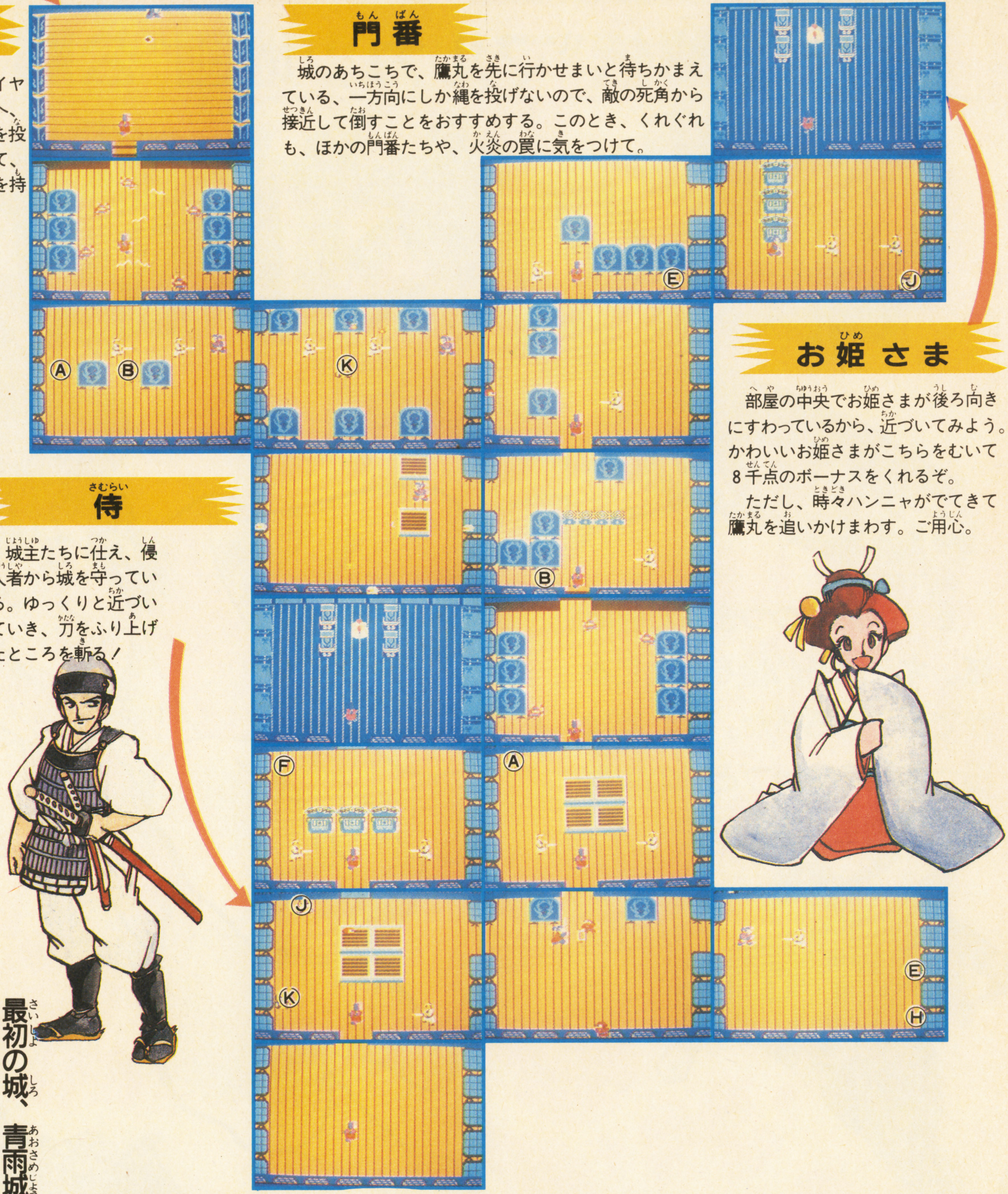
ディスクソフト第2弾!!

多くの謎につつまれた村雨城。キミはその謎をとくことができるだろうか。ここでは5つの城のマップとその攻略法を全部教えちゃうぞ!



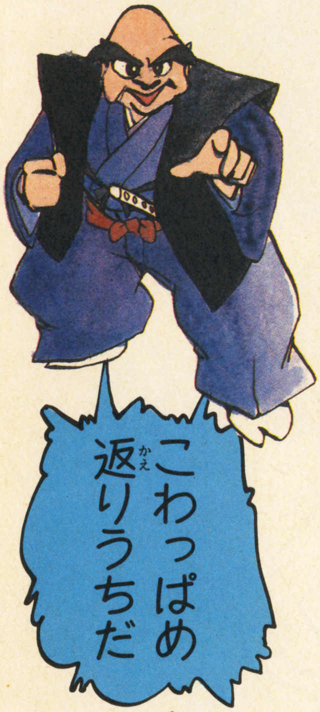
青雨城

最初の城、青雨城。いろんな場所を歩いて、城攻略のカンをつかんでおこう！



青雨城主

爆弾を4つも続けて投げてくるイヤなヤツだ。こいつが右にいたら左へ、左にいたら右へいちど行き、爆弾を投げてきたら逃げながら正面へ行って、飛び道具を連射する。火炎と王将を持っていれば楽勝の相手だ。



門番

城のあちこちで、鷹丸を先に行かせまいと待ちかまえている、一方向にしか縄を投げないので、敵の死角から接近して倒すことをおすすめする。このとき、くれぐれも、ほかの門番たちや、火炎の罠に気をつけて。

侍

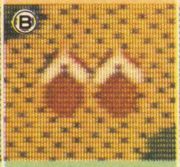
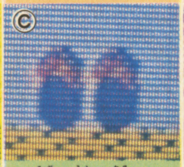
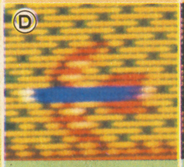
城主たちに仕え、侵入者から城を守っている。ゆっくりと近づいていき、刀をふり上げたところを斬る！

お姫さま

部屋の中央でお姫さまが後ろ向きにすわっているから、近づいてみよう。かわいいお姫さまがこちらをむいて8千点のボーナスをくれるぞ。

ただし、時々ハンニャがでてきて鷹丸を追いかけまわす。ご用心。

アイテム紹介

白印ろう	赤わらじ	青わらじ	赤羽矢	白羽矢
Ⓐ 	Ⓑ 	Ⓒ 	Ⓓ 	Ⓔ 
これを取ると力が回復する。いちばん重要な宝物。	鷹丸が2段階にスピードアップ。2つ取っておこう。	水の上を歩くことができる。川の多い場所で便利。	飛び道具を4連射可能。ほかの連射は使えなくなる。	飛び道具がスピードアップ。できれば取っておこう。

イラスト／熊倉いさお　なかむらたけひこ

赤雨城

2つ目の城、赤雨城。城内は複雑になり、隠れキャラもたくさん出てくるぞ。





▼早くも2部屋目にナギナタ使いがいた。うっかり近づくとあぶないぞ。

赤雨城主

透明の術の使い手。投げてくる爆弾は白忍者に変身して襲ってくる。

こいつを倒すには、あまり動かずに一か所で飛び道具を射ちまくったほうがいい。ダメージを受けたらすぐに白印ろうを取りにもどろう。

透明忍者

透明忍者は、姿が見えないだけで、ふつうの忍者たちとまるで同じだ。でも、ユダンしちゃいけないぞ。姿が見えないというのは、けっこうつらいぞ。斬ってみたら、ばくだん忍者だったなんてよくあることだ。

ナギナタ使い

手に持ったナギナタをぐるぐると回しながら、鷹丸に斬りかかってくる。遠くから飛び道具をしつこく射ちこんで倒そう。





F 飛車	G 角	H 王将	I カブト	J 風車剣	K 火炎	L 透明の術	M イナズマ
前後左右に1発ずつ飛び道具を射てるようになる。	前と斜め前方にも、飛び道具を射てるようになる。	前方に3つ並んで、飛び道具を射てるようになる。	一定時間だけ、鷹丸が無敵になることができる。	飛び道具が、手裏剣のような風車剣に変わる。	飛び道具が火炎に変わる。小柄の2倍威力がある。	鷹丸が消えて無敵になるが、飛び道具を使えない。	画面上の敵をすべてやっつける。最強の忍術だ！

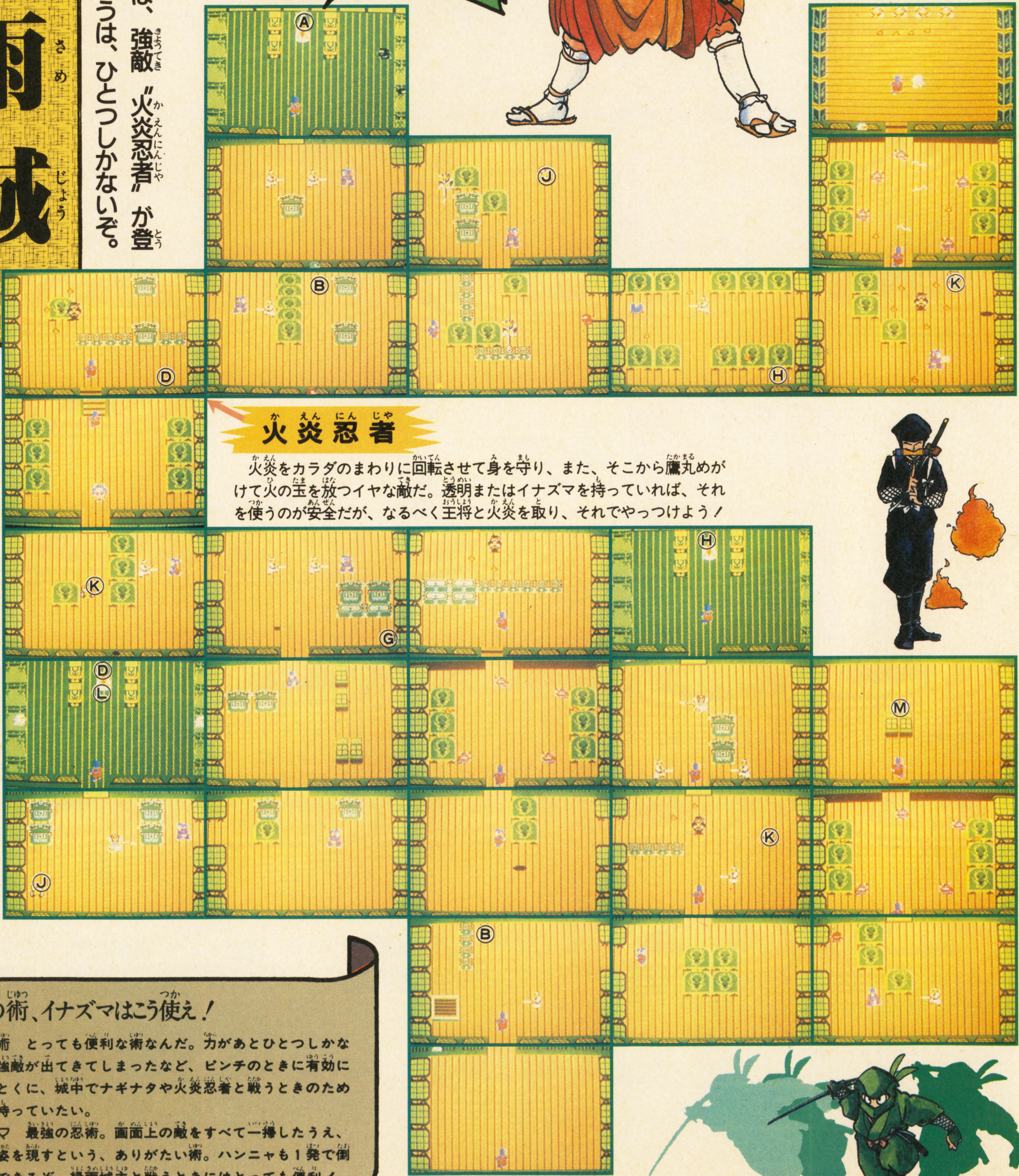
緑雨城

緑雨城では、強敵"火炎忍者"が登場。白印ろうは、ひとつしかないぞ。



緑雨城主

ちょっと見ると、まるでカミナリさまのように見える。城主の中ではいちばん強く、分身の術を使い、火炎も投げてくる。
4人のうち、ただ1人の本体を攻撃しないとダメージにならないので、やっかいな相手だ。



火炎忍者

火炎をカラダのまわりに回転させて身を守り、また、そこから鷹丸めがけて火の玉を放つイヤな敵だ。透明またはイナズマを持っていれば、それを使うのが安全だが、なるべく王将と火炎を取り、それでやっつけよう！

透明の術、イナズマはこう使え！

○透明の術　とっても便利な術なんだ。力があとひとつしかないときに強敵が出てきてしまったなど、ピンチのときに有効に使おう。とくに、城中でナギナタや火炎忍者と戦うときのために、ぜひ持っていたい。

○イナズマ　最強の忍術。画面上の敵をすべて一掃したうえ、宝物まで姿を現すという、ありがたい術。ハンニャも1発で倒すことができるぞ。緑雨城主と戦うときにはとっても便利！

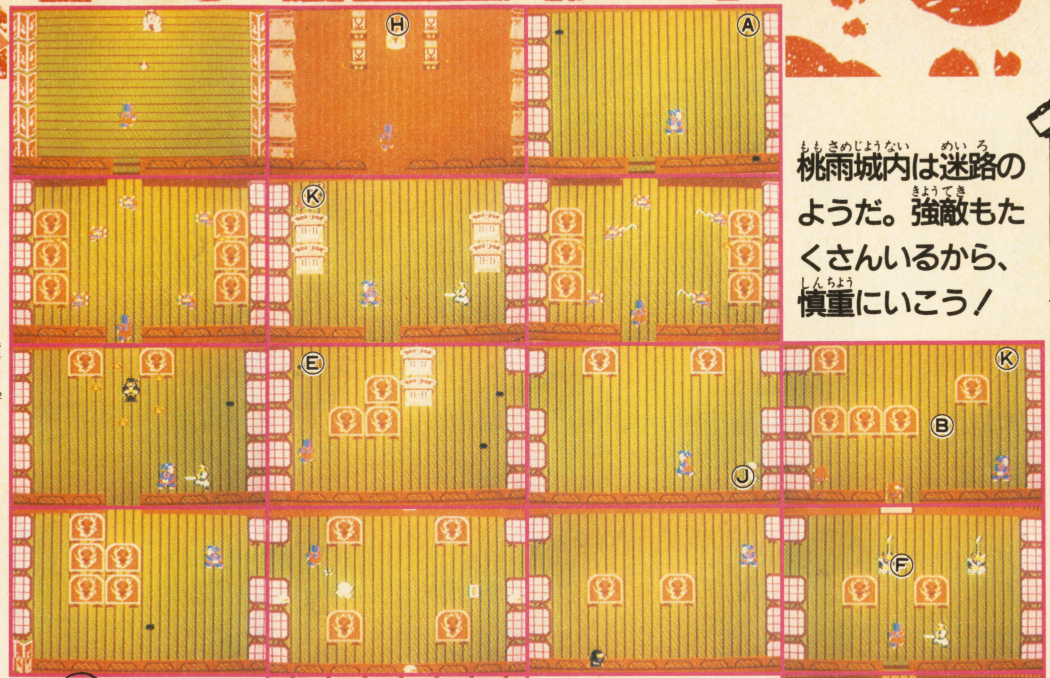
桃雨城

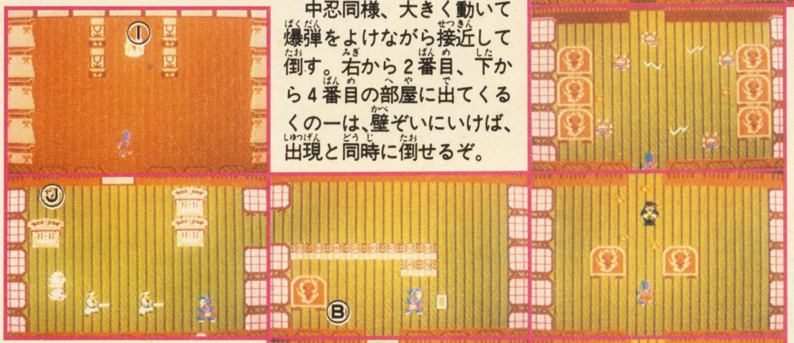
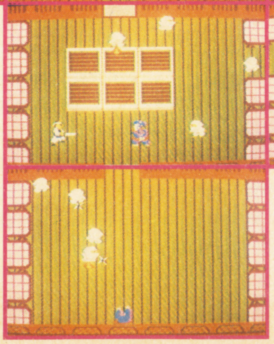
桃雨城内は迷路のようだ。強敵もたくさんいるから、慎重にいこう！

桃雨城主

ただひとりの女城主だ。ときどきワープしながら、8方向に飛び散る花びらを投げてくる。こいつ自身はそれほど強くはないが、ここにくるまでにかなりダメージを受けやすいので、倒すのは大変だぞ。





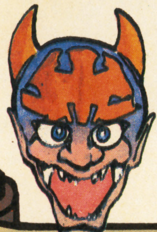
◀▶この2つのお姫さまの部屋は、出てくる宝物のわりには危険すぎる。無理に行くことはない。

中忍（くの一）

桃雨城にだけ出てくる女忍者。鷹丸めがけて爆弾を投げつけてくる。

中忍同様、大きく動いて爆弾をよけながら接近して倒す。右から2番目、下から4番目の部屋に出てくるくの一は、壁ぞいにいけば、出現と同時に倒せるぞ。

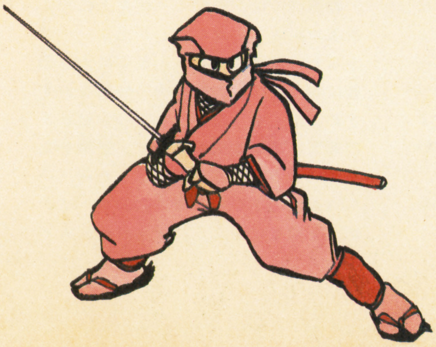




ハンニャなんか恐くないもんね！

ハンニャがあらわれたら、いちど部屋から出てまたもどってみよう。なんと、ハンニャは消えている。だけど、すぐに鷹丸を追いかけて部屋に入ってくるぞ。あわてず宝物を取ってから逃げだそう。また、階段をいちど登ればハンニャは二度と追いかけてこないんだ。

さすがの強敵ハンニャもイナヅマなら1発で、火炎なら15発、小柄でも30発うちこめば倒せるんだ。うまくほかの敵のいなくなった部屋へ誘いこんで対決してみよう!!



村雨城

城内が〝どくろ〟だらけの村雨城は、まるで地獄の一丁目。敵はみんな妖怪ばかりだ！

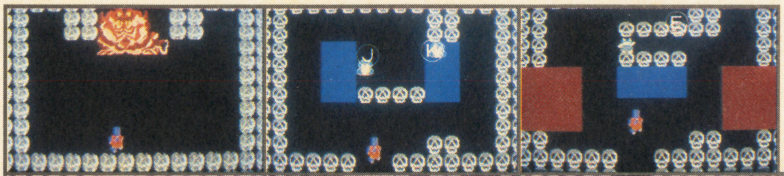


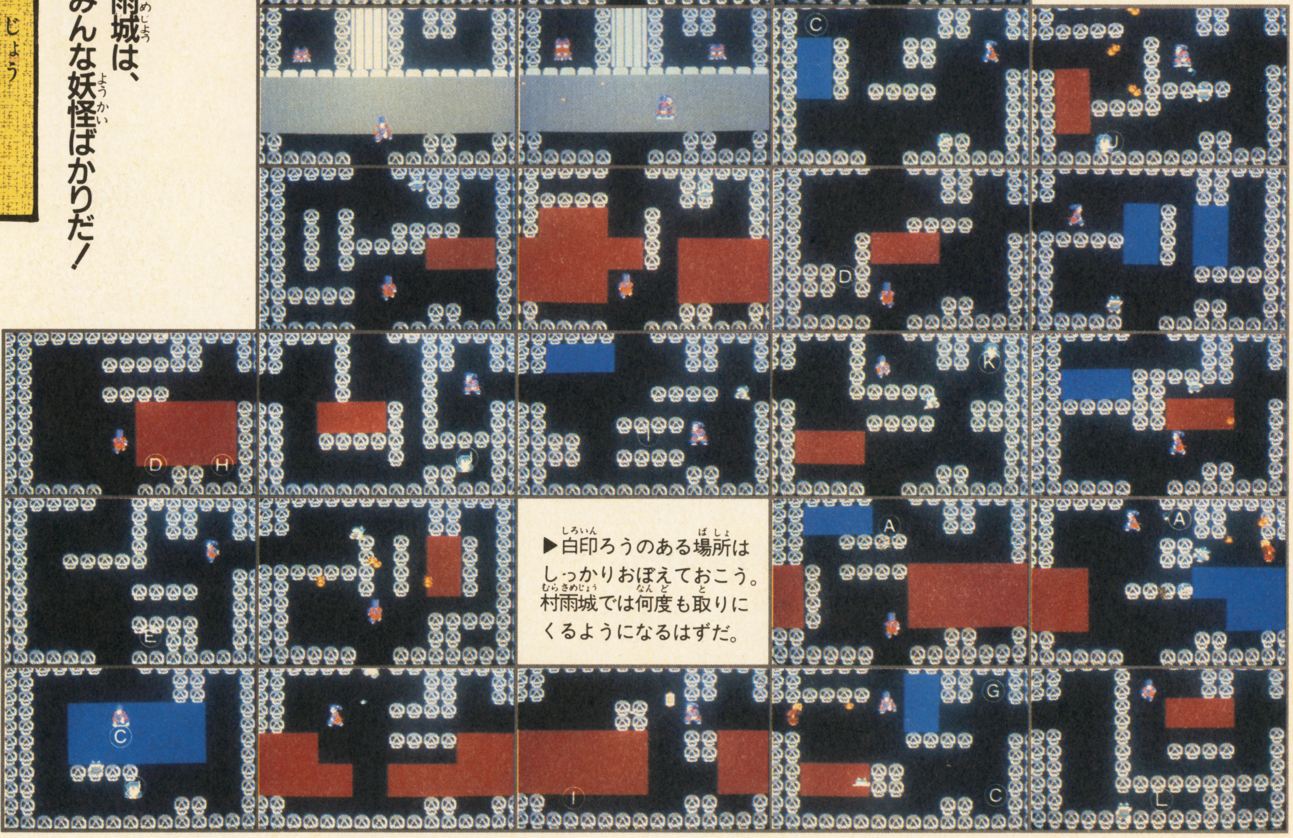
ムラサメ

謎の生命体によって生命を持ってしまった石像。それが〝ムラサメ〟だ。鬼の顔をした、3つにサク烈する玉と、なんどか壁にはねかえったあと爆発する爆弾を投げてくるのだ。弱点の頭を飛び道具（王将＋火炎がベスト）で徹底的に集中攻撃しよう！

ドクロ忍者

まるで鎧武者のゾンビのような忍者爆弾を投げてくるものと、口から火炎を吐いてくるものの2種類がいる倒し方は、爆弾や火炎を出させておき、つぎの攻撃までの間に、横から飛び道具か刀で倒す。壁ぞいに行くと倒しやすい。赤わらじをぜったいにとっておこう！





▶白印ろうのある場所はしっかりおぼえておこう。村雨城では何度も取りにくるようになるはずだ。

門番

村雨城内にいる門番は、伸び縮みしながら動きまわる妖怪みたいなヤツだ。伸びたときに光玉という弾を8方向に3連発で発射する。こいつは光玉を射ってきたら、弾のあたらないところにじっとしていて、弾を出し終えたら飛び道具で倒す。

邪鬼

村雨城では下忍のかわりに邪鬼がでてくる。強くはないが、たくさん出るとうるさい。



これでもうこわくない!!「謎の村雨城」㊕攻略法

まずは肩ならしだ。青雨城

青雨城は最初の城だけにカンタンにできているので、気楽にいこう。侍の倒し方なんかは、ここで十分にマスターするといいね。最後の城主で少し苦戦するかもしれないけれど、ダメージを受けたら、2つ前の部屋に白印ろうを取りにもどるようにして、なんどでもチャレンジだ。お姫さまがくれる、8千点は2つとも取っておきたいね。

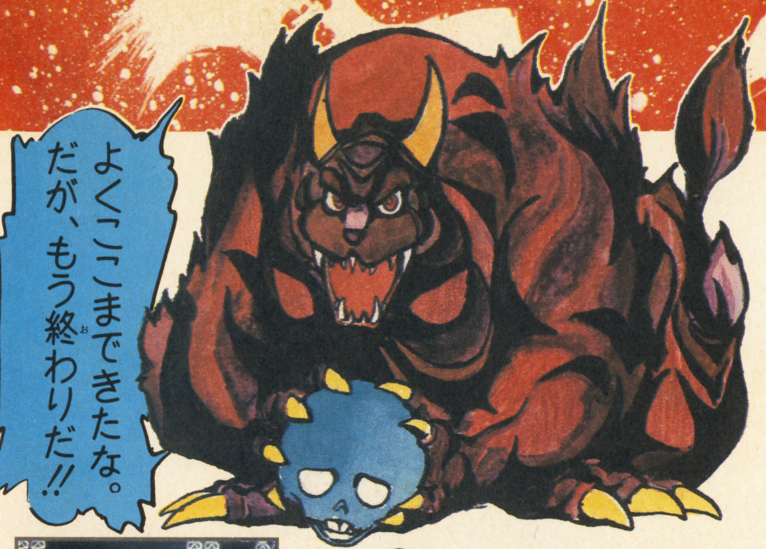
ちょっと手ごわいゾ。赤雨城

赤雨城では、2つめの部屋でいきなりナギナタ使いが登場。こいつはちょっと手強いぞ。飛び道具で足下をねらって倒す。面倒なら、透明の術を使って倒してもいいけど、あとのこともよく考えておこうね。左のいちばん上の部屋に透明の術があるので覚えよう。

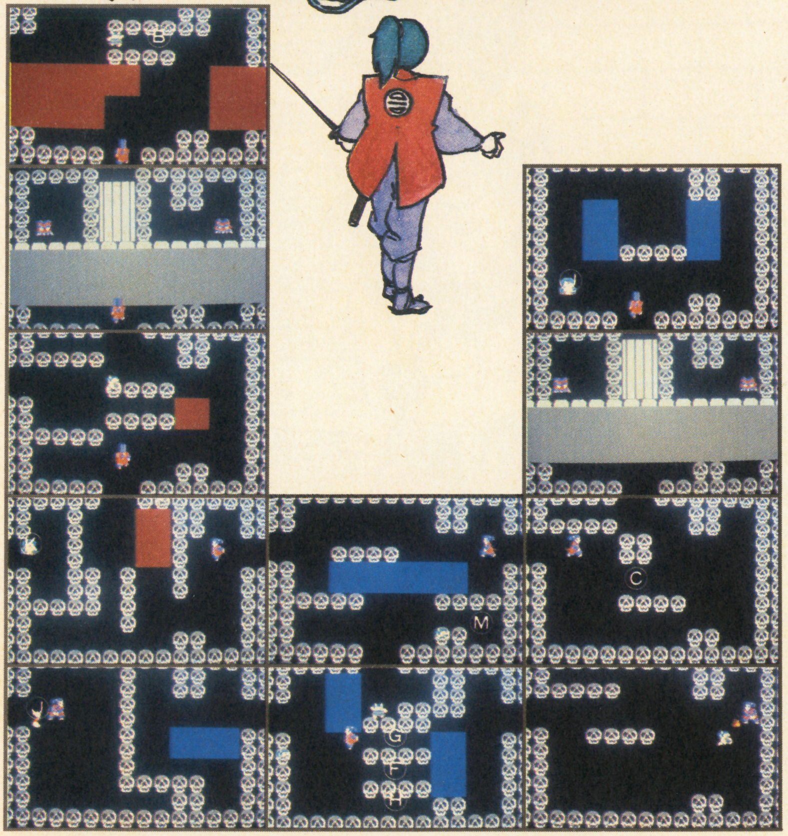
城主を倒すときには、火炎と王将をぜったいに忘れないでね！

火炎忍者に用心！　緑雨城

緑雨城では、白印ろうが左上の方にあるお姫さまの部屋にしか出ない。できるだけ安全にいこう。とくに火炎忍者に対しては、透明の術の使用をおすすめ！なくなったら、左下のお姫さまの部屋に透明の術があるぞ。強敵を倒して白印ろうの部屋も確保したら、いちばん右の下から3番目の部屋へイナズマを取りにいこう。城主が倒せる！



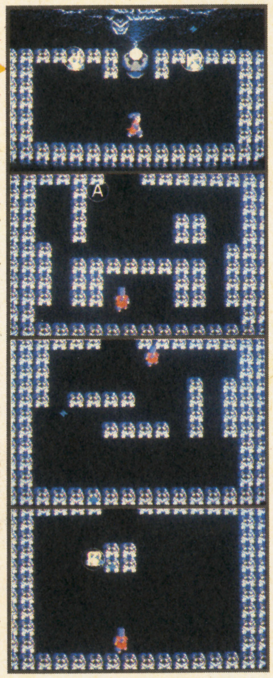
ついに謎の生命体と最後の対決だ!





謎の生命体

最後の部屋で鷹丸を待ちうける謎の生命体は、なんとも無気味なヤツだ。∞の字に動きまわる口から、長い火炎や爆弾を吐いて、鷹丸を襲う。倒すには、こいつの弱点を飛び道具を使って集中攻撃しよう。さて、その肝心の弱点だけど残念ながら教えてあげられないんだ。がんばって自分で探そう!



決戦!! 生き残るのは、はたして…

やっとの思いで〝ムラサメ〟を倒したと思ったら、まだその奥に部屋が続いていた。

いよいよ謎の生命体との最後の対決がはじまるのだ。

部屋に入ると壁から光る弾を射ってくるけど、刀で落とせるから、落ちついてガンバロウ。

ここでひとつ注意してほしいのは、いちど部屋から出ちゃうと、もう二度と前の部屋へはもどれなくなってしまう、ってことだ。くれぐれも宝物を取り忘れないように注意をしよう。

やっぱり女は魔物。桃雨城

さすがに桃雨城までくるとハンパなむずかしさではなくなってくる。お姫さまの部屋が左のほうに2つぐらいあるけれど、どうせハンニャしか出ないだろうから、無理して取りに行くのはやめておこう。最上段の右には、白印ろうが出るので、ここへのルートは必ず確保しておくこと。ついでに最上段まんなかの王将も取っておこう。

見えない池に注意。村雨城

村雨城では、いちばんのザコの邪鬼。こいつに苦しめられる人も多いはず。下忍たちとは、比較にならないほどすばやいので、とくに注意すること。それと、青わらじを持っていないときには、ぜったいに赤い河に入ってはいけない。一定時間身動きがとれなくなるぞ。城内には見えない池もあるから、青わらじは必ずとっておこう。

製作スタッフの名前がでるよ

謎の生命体を倒すと5つの玉が天に昇っていき、ふたたび日本に平和がもどった。鷹丸の長く苦しい戦いはいま、終わりをつげたのだ。

この「謎の村雨城」は、画面構成こそ前作の「ゼルダの伝説」に似てはいるものの、ゲーム内容としては、まったくのアクションゲームなんだ。腕に覚えのあるキミはぜひともお試しを。

アクションゲームには終わりのないものが多いけれど、このゲームでもふたたび謎の生命体がもどってきてしまう。なお2周目からは、セーブのときにスタッフリストが出るよ。

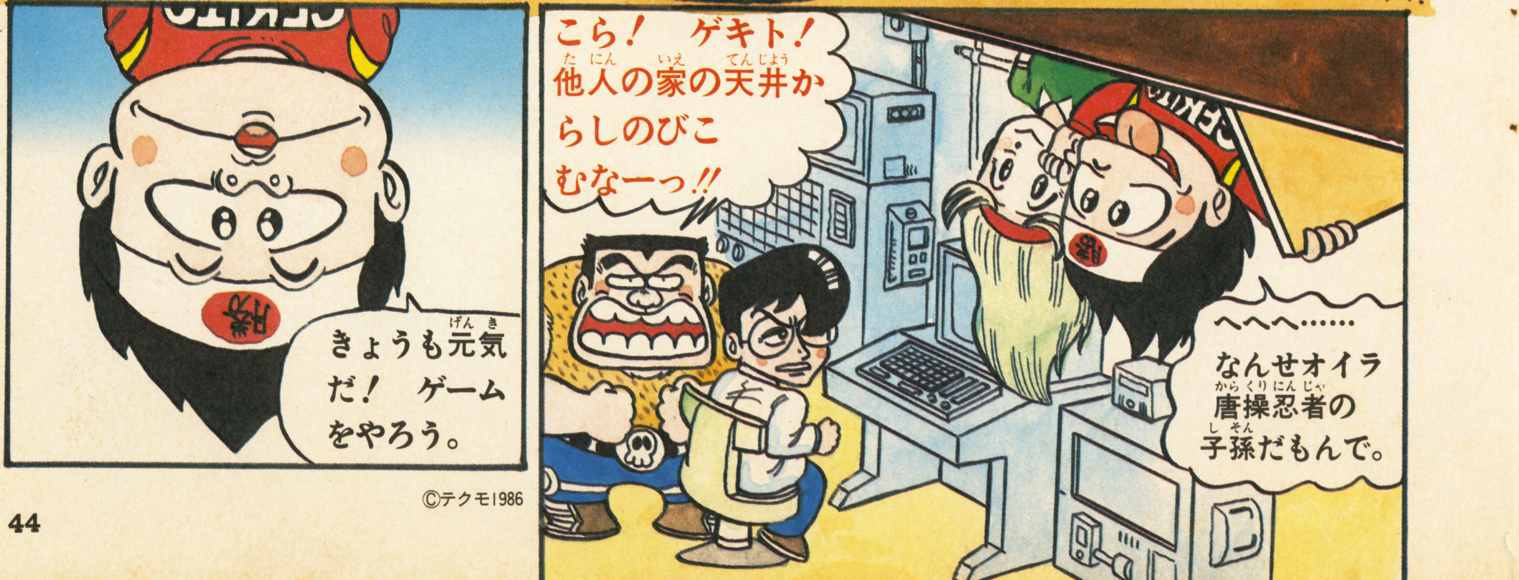


マイティ・ボンジャック
10分間の決戦



村田ヒロシ

●テクニック／辻 猛
●画面撮影協力／光洋カラー社





マイティ・ボンジャック

魔王ベルゼブルにより、ピラミッドの中にとじこめられたパメラ王・王妃・王女を助けるため、マイティ・ボンジャックが活やくするゲームで、ピラミッドの中にはまだまだ解明されていないしかけや敵がおり、全部で256もの面が用意されている。とてもむずかしいゲームだ。

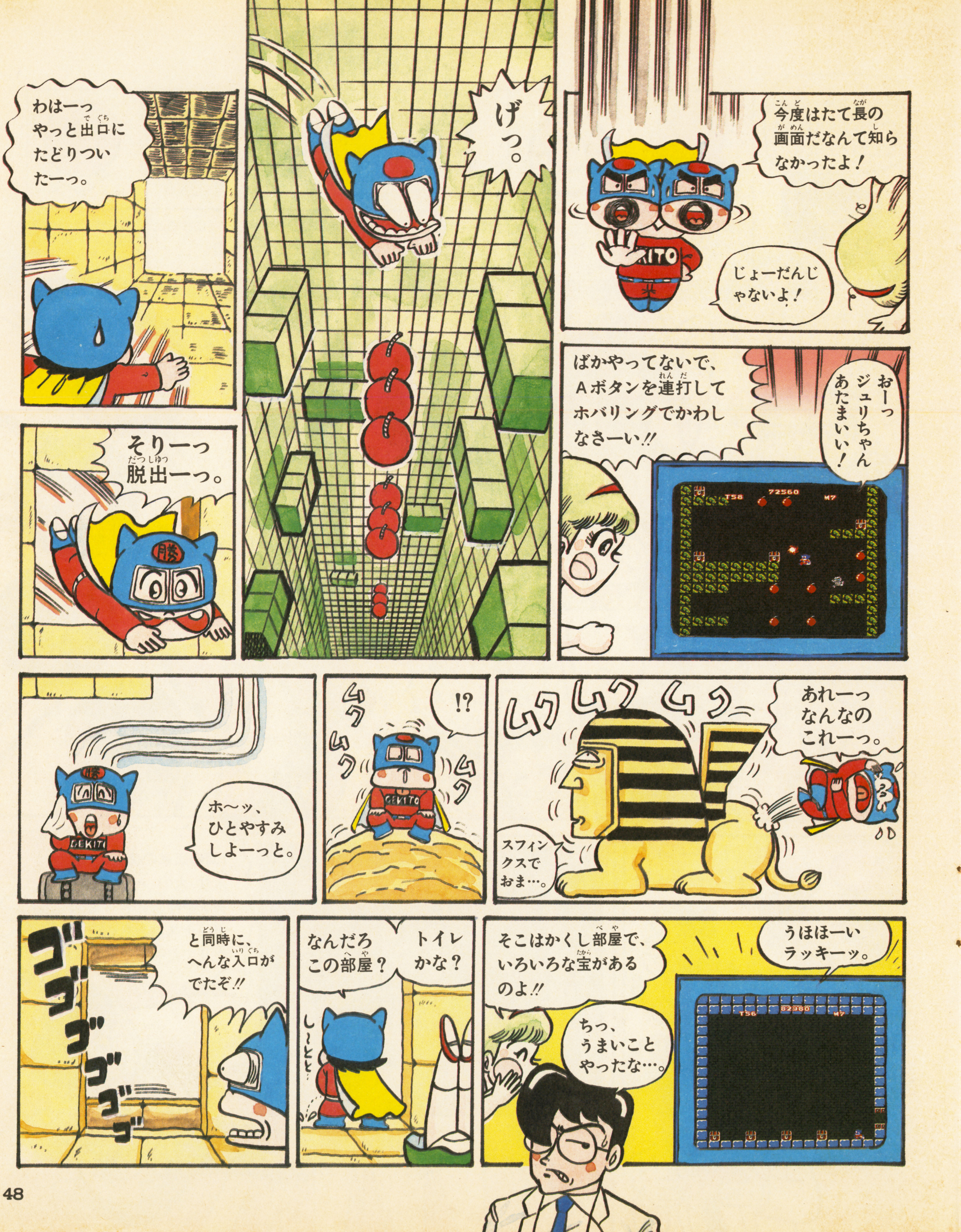


マイティパワー① ジャンプしてもあかないオレンジの宝箱があけられる。（Bボタンを1回押す）

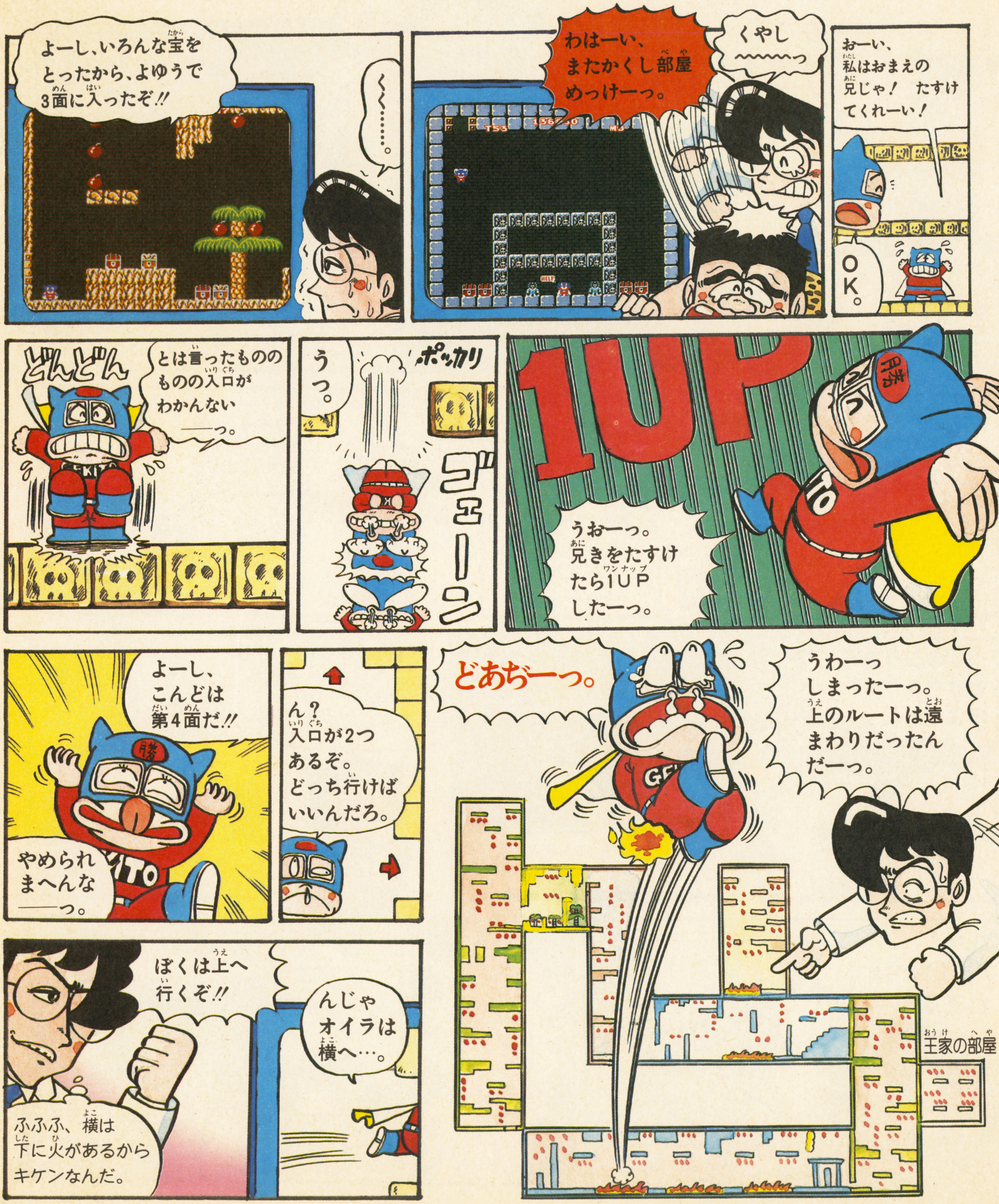
マイティパワー② 横から宝箱をあけられる。ただしAボタンを10回押すと力はなくなる。（Bボタンを2回押す）

マイティパワー③ あぶなくなったとき敵をコインにかえられる。Aボタン5回で力がなくなる。（Bボタンを3回押す）


ほかにも取ってトクするものはこんなにあるんだ！
エキストラコイン（とると1UPできるコイン）
金貨（エキストラコインを出しやすくする）
パワーボール（敵を5秒間金貨に変化させる）
マイティドリンク（タイムが10カウントふえる）
ドレイ（助けると高得点）
フウセン（ナゾのフウセン。あとできっと役だつぞ）
でもあたしは現金がすき！
はあ
はあ
1000
100
500
あれーっ、いつのまに敵がーっ。
うっ。
ズーーン
よくばってるからでしょ!!
だじげでーっ!!
ふふふ ゲキトがアホやってるあいだに……。
1面の王家の部屋に入り、火のついたバクダンを順番にとってボーナス点をもらい、クリアだーっ!!
火のついた順にバクダンをとると、ボーナス点はなんと、5万点だぞ!!



わはーっ
やっと出口に
たどりつい
たーっ。
そりーっ
脱出一っ。
げっ。
今度はたて長の
画面だなんて知ら
なかったよ！
じょーだんじ
ゃないよ！
ばかやってないで、
Aボタンを連打して
ホバリングでかわし
なさーい!!
おーっ
ジュリちゃん
あたまいい！
ホ〜ッ、
ひとやすみ
しよーっと。
ムク
ムク
ムク
!?
ムクムクムク
あれーっ
なんなの
これーっ。
スフィン
クスで
おま…。
ゴゴゴゴゴ
と同時に、
へんな入口が
でたぞ!!
なんだろ
この部屋？
トイレ
かな？
し〜ん
そこはかくし部屋で、
いろいろな宝がある
のよ!!
うほほーい
ラッキーッ。
ちっ、
うまいこと
やったな…。



よーし、いろんな宝をとったから、よゆうで3面に入ったぞ!!
くく……。
わはーい、またかくし部屋めっけーっ。
くやし〜〜〜っ
おーい、私はおまえの兄じゃ！　たすけてくれーい！
OK。
どんどん
とは言ったもののものの入口がわかんない──っ。
うっ。
ポッカリ
ゴォーーン
1UP
うおーっ。兄きをたすけたら1UPしたーっ。
よーし、こんどは第4面だ!!
やめられまへんな──っ。
ん？入口が2つあるぞ。どっち行けばいいんだろ。
ぼくは上へ行くぞ!!
ふふふ、横は下に火があるからキケンなんだ。
んじゃオイラは横へ…。
どあぢーっ。
うわーっしまったーっ。上のルートは遠まわりだったんだーっ。
王家の部屋



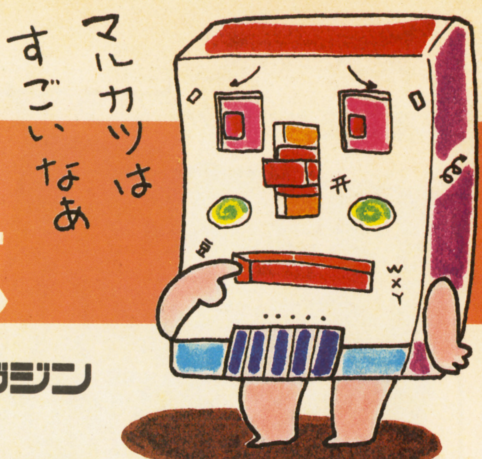
フンだ！火があるのおしえないから、バチがあたるんだい。
……
きゃっ。
敵がもたついてるうちに4面をクリア！5面、6面もクリアじゃーい！
GEKITO
う、うっわーまずい!!
さらにマイティコインをふやして、
7面にとつ入じゃーっ。
それ以上とっちゃだめーっ。
なんてダメなんだよ!!
ゲームのじゃまするとにぎりっぺくらわすど。
今、マイティパワーが9になってるでしょもし10になってたら……。
M9
地獄のごうもん部屋行きだったのよーっ。
んげーっ、おとろし～!!
ここに入ったらたいへんだ。50回ジャンプしないと出られないのだ!!
は～っ、あぶなかった。こんなとこにおちたら追いつかれるとこだもんな……。
よーし、6面クリアまでもう少しだ!!
ドピャーッ
んなろーっ、追いつかれてたまるかーい。
えーい、負けてたまるかーっ。
ゲーム終了
ど、どっちだ!!



卓様８面クリア!!
ふふ……。
そして
ゲキト……。
ゴクッ
ジャ
９面クリア!!
T60 118710
やったーっ
勝ったーっ。
GEKITO
ジュリちゃん
おいわいの
チューッ。
ふふふふ…。
パピン
ふわーっ
はははは!!
ゲキト、おまえ
の負けだ!!
GEKITO
な、なんだ
とーっ。
得点を見て
みろ!!
ありゃーっ
まけてるーっ。
ズーーン
テクノ
200000
ゲキト
100000
ゲームは
得点が多い
ほうが勝ちなん
だよ!!
ぴゃ〜っ。
まって!!
スピードではゲキトくん、得点では手久野くんの勝ちよ！それなら「ＧＤＶ」すなわちこのゲームの偏差値で勝敗を決めれば、両方とももんくがないんじゃないの？
いいだろ、
どっちみち
ぼくの勝ち
だけどね。
それなら、
ゲキトくんの
勝ちよ！
ほらーっ!!
え!?
わはーっ、
ほんとだ
勝ってる
ーっ。
GAME OVER
YOUR GDV 50
GAME OVER
YOUR GDV 51
デデン!!
手久野
ゲキト
くわ〜っ!!　東大を
めざしてるこのぼくが、
偏差値でまけるわけが
ない〜っ!!　もっかい
勝負しろ〜っ。
卓様！
お勉強の
お時間ですぞ。
ブイ。
GEKITO

●毎月第2・第4金曜日はマルカツの日

やっぱりおもしろい…と日本中で嵐のような人気



ファミリー コンピュータ™ ゲームマガジン

マルカツ 勝ファミコン 第3号は

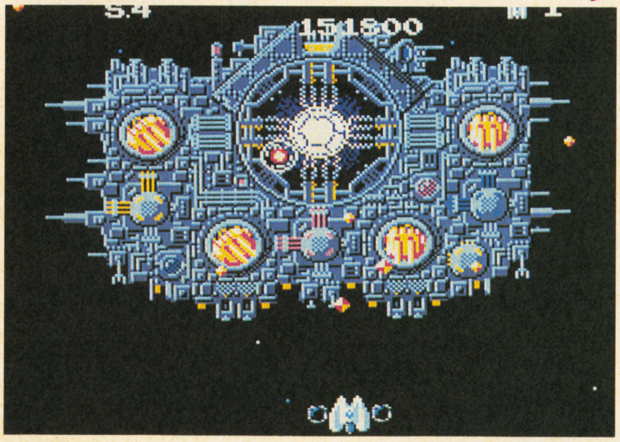
6月13日発売

定価290円

いつも他誌をぶっちぎる マルカツ企画勢ぞろい!

パーフェクト保存版

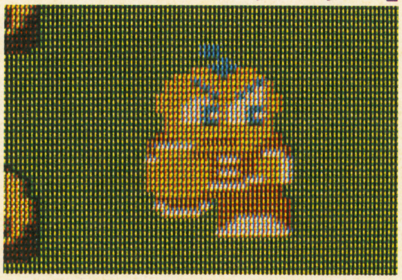
スターソルジャー



マップ・全キャラ紹介はもちろんシューティングゲーム班の総力特集だ!! 特殊撮影技術を使った美しいカラー写真で、ビッグスターブレーン必殺テクなど、勝つための企画。

やっぱりナムコ!!の自信作

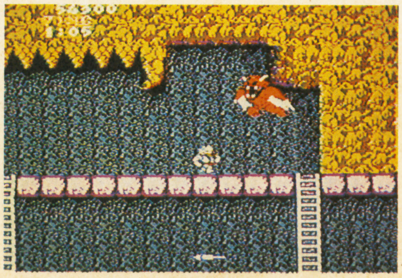
スーパーチャイニーズ



ビッグ・キャラクターをあやつって、敵をおもうぞんぶんなぎたおせ! 必殺ワザのテクのあれこれを伝授しょう。これでキミも、「我是功夫!」といえるようになれるのだ!

マルカツ独走 連続3号大特集

魔界村



こんなにむずかしいゲームが過去にあっただろうか!? プロ級のテクニックを身につけるための特訓法と、キャラクターの弱点をてっ低的に調べて、キミにだけそっと教えよう!

ファミコンゲームのニュータイプ

ドラゴンクエスト

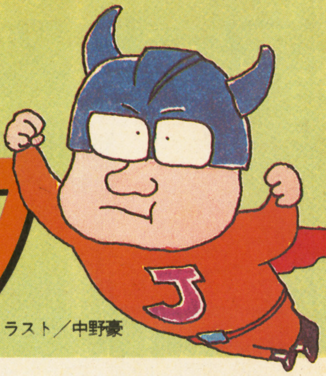


ファミコン初の本格RPG。キミの主人公を強く・たくましくする手伝いをしよう!!

※予告したタイトル・内容は変わることもあります。

ファミコン戦士ツカダの

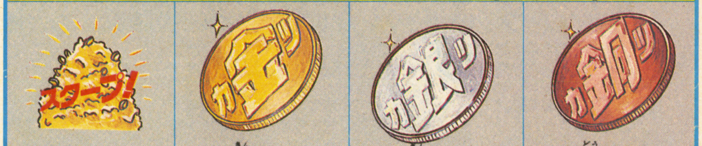
ウラ勝テクニック



イラスト／中野豪

みなさん、こんにちは。ファミコン戦士のツカダです。みんなの情報のおかげで、今回も無事に登場することができました。このコーナーは、みんなの情報がなければ成り立たないので、ぜひぜひ、スゴ〜〜イ、ウラ㊘テクを発見して、どんどん送ってください!! 今回のもスゴイぜ!!

ウラ勝マークのランクとポイント



スクープ	金カツ	銀カツ	銅カツ
なんてったってスクープ！ いちばんのウラ㊘。（5点以上）	おっ！ これはスゴイ。ピッカピカに輝いているぜ。（3点）	う〜ん、なかなかやるじゃん。がんばれよ!!（2点）	まあまあだね。今号はページもあまっているし……。（1点）



王家の部屋をワープする!!

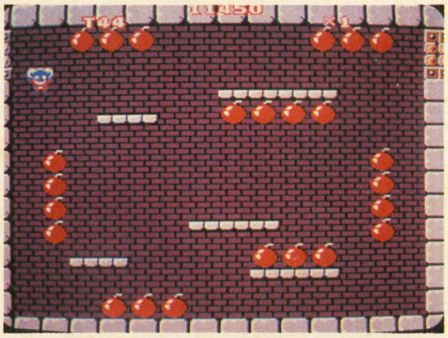
マイティ・ボンジャック　ウラ㊘19

じゃ〜ん!! 今号のトップはマイティ・ボンジャック。各ラウンドの最後に出てくる、王家の部屋だけをプレイして、どんどん先に進んでしまう、というワープワザだ。

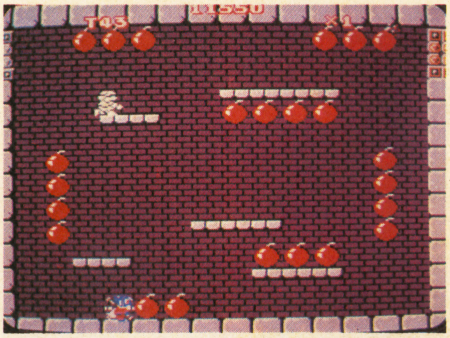
やり方はかんたん。王家の部屋で爆弾を１個取ると、どこかに火がつくのは知ってるよね。火のついた爆弾だけをどんどん取り、クリアすれば50,000点のボーナスがもらえるけど、この50,000点につられてはいけない。最初に火のついた爆弾を最後まで残しておくんだ。それ以外の爆弾を全部取ってから、火のついた爆弾を取ってクリアしてみよう。すると、つぎのラウンドの王家の部屋まで、ワープしてしまうんだ。このテクで、どんどん先のラウンドまで進んじゃおうぜ！

三枝涼（東京都）〈3〉

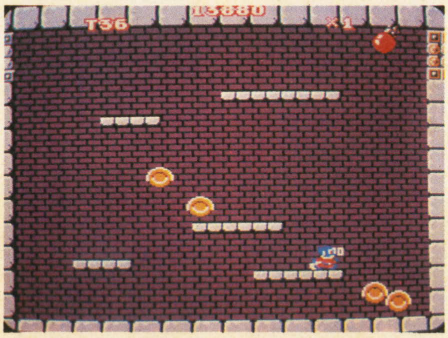
ただし、このテクを使って先のラウンドに進んでも、王家の部屋で敵にやられると、最後にとおった通路（下の写真の例では、ラウンド１の通路）の最初にもどされてしまうので注意しよう。ワープしていった王家の部屋を、ふつうにクリアすれば、そのつぎのラウンドの通路に出られるので、ときどき通路に出ながらワープしていこう。もどされたときのショックが少しは軽くなると思うよ。



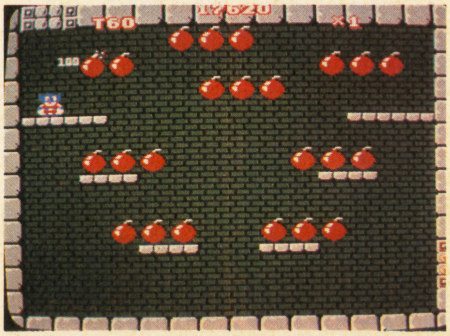
▲ここはラウンド１の王家の部屋。このまま落ちると、火のついた爆弾を取っちゃうので、左によける。



▲左下の爆弾を１つ取ってみると、右上の爆弾に火がついちゃうんだ！



▲最初に、火のついた右上の爆弾を最後に残して、ほかの爆弾を全部取ってしまおう！



▲最後の１コを取ってクリアすると、なぜか、いきなりラウンド２の王家の部屋まで、ワープしてしまう。

ワンポイントウラ勝

"スパイVSスパイ"でヘッケルとジャッケルが２人そろって白い服になってしまうワザが発見されたゾ!! やり方はモードをVS・PLAYERにして、ジョイボールを▶と▶▶の中間にセットしてスタート後Aボタンを押して２人を動かさずにいるというもの。（広島・宮本晋一）



無敵!!

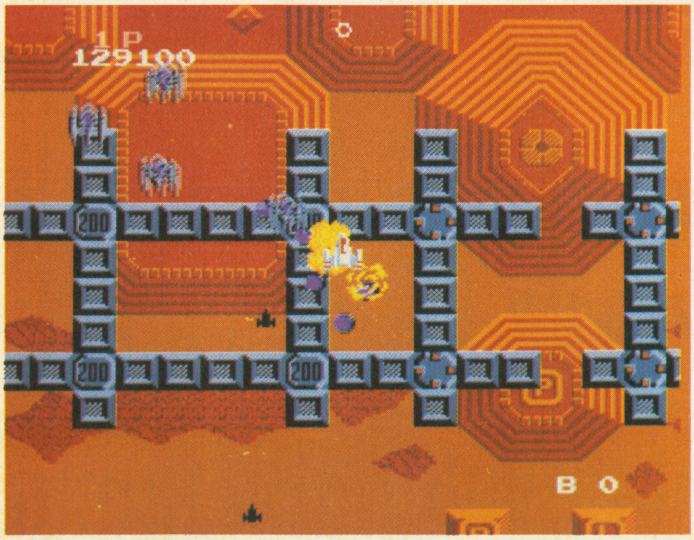
アーガス

ウラ㊙(カツ) 20

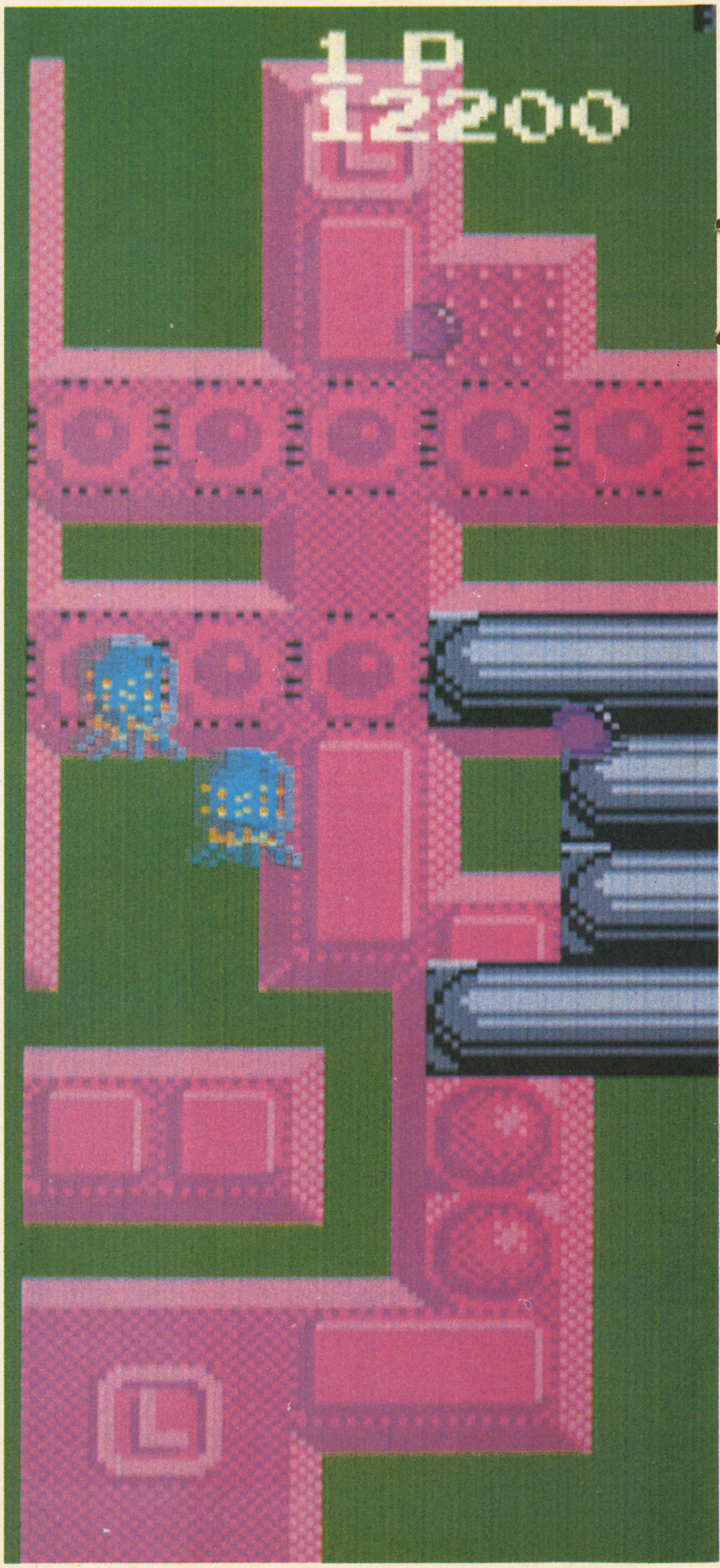
記念すべきウラ㊙ナンバー20（前号からの通算）は、前号のハリセンチョップで大好評だったフォトスクープ！

開発したジャレコの人も、“エッ!?”と驚いたアーガスの無敵ワザを、早くも紹介しちゃうのだ。やり方は、いっぱいあるんだけど、まずはいちばん消印の早かった滋賀県の宮城敏彦クンの情報から。彼のやり方は、ホリ電機のジョイスティック7を使用。セレクターを２プレイにして、ジョイスティックのセレクトを押しながら、スタートさせる。１日遅れの愛媛県の佐伯優一クンのやり方は、ハイパーショットを使って、ショットⅠのランを押したまま、コントローラーのスタートを押す。もう１日遅れた富山県の広岡大知クンのは、ジョイボールを使って、連射スイッチを中間にセットし、左ななめ上とＡ・Ｂを同時に押しながらスタート。東京都の伊村栄次クンのは、ジョイスティックを２本つないで、２Ｐ側のセレクトを押しながらスタート。以上どの方法を使っても、無敵になる。

全員、情報部員だ！ 宮城敏彦ほか３名〈7〉



▲どんなに攻撃を受けたってＯＫ!! 灰色の部分にも、スイスイ入っていけるぞ。



ワンポイント ウラ㊙

ナゾがナゾを呼ぶ〝アトランチスの謎〟にトレーニング・モード発見!? やり方はいたって簡単。デモ画面でＡ・Ｂボタンを操作するんだ。えっ？ ✚ボタン？ 使わないよ。そう、ただデモのときにＡＢボタンが使えるだけなのだ。ジャンプの苦手なキミにはうってつけ!?（石川・紙山満）



ワンポイントウラ勝

ジュゲムを下から？　そうあの〝スーパーマリオ〟のワールド4―2で使えるワザなのだ。4―2をスタートして1匹目のジュゲムは普通に上から踏みつける。少し先へ行くと出てくる2匹目のジュゲムは、ナント、下からのパンチ一発でやっつけられてしまうゾ！（岐阜・町野愛治）

影の1UP! 増丸の法則発見

影の伝説

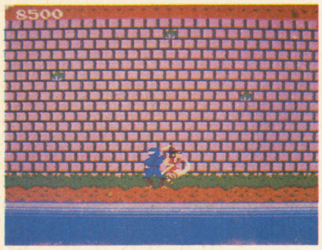
ウラ勝 21

グラフィックがいい！　サウンドもなかなかシブイ！　と評判の〝影の伝説〟。タイトル画面とデモプレイを見ただけで、シビレた人もいるとか？　でも、アッチで「パタッ」、コッチでも「パタッ」ってなってる人も多いんじゃないかな？　そんなときにとってもウレシイ情報なのだ！

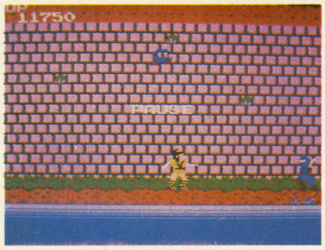
ナヌ!?　ノーデスなんかのお手軽プレイなんかじゃ、イヤだって？　それより顔がほしい!?　ウーン、でもさ、忍者が全国に顔を知られたらヤバイし、お姫さまだってアブナイ。だいたい美人は、カンタンに顔を見せないものなのだ。百人一首の小野小町がうしろ姿しか見せないという歴史的事実？もあることだし。キミの好きなコと、自分の顔があると思ってプレイすれば、ファイトもでるんじゃない！



▲これさえ出れば！　といっても、やっぱりテクが必要なんだけどね……。



▲使っていいのはカタナだけ。敵の手裏剣に気をつけないとダメだゾ！



▲スクロールで消したり、10人目を倒してしまう前に、取っておこう！

そこで１ＵＰの増丸の出し方なのだ。やり方はごくカンタンだ。ぬけ穴のシーンでカタナだけで敵をやっつけていると、ホラ、青いキャラクタが出てきただろ？　これが増丸なのだ。でも、勢いあまってクリアしてしまうと……ヒサンだなぁ！　10人目をぜったいに残しておくんだヨ。それでは姫を助けにいこう！

川島利一郎（北海道）〈2〉

イヤな丸木橋が落ちなくなるゾ

パックランド

ウラ勝 22

パックランドのトリップ１のラウンド３で、恐怖の丸木橋が下に落ちない方法を発見したぞ!!　やり方は意外と単純。ラウンド３が始まったら、丸木橋の前にパックマンを立たせ、しばらく待つ。すると左側からスーが出てくるはずだ。スーが出たら、いちどスタート地点までもどり、ここでもういちど待つ。しばらくすると、またスーが出てくる。ここまで待ったら、もうこのウラ勝テクはキミのもの。こわがらないで、ゆっくり丸木橋を渡ろう。丸木橋は規則正しく、静かに下がっていくだけなので、走ったりジャンプしたりしないで、ラクに渡っていくことができるんだ。

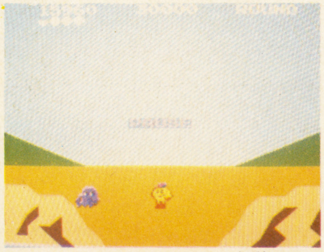
ほんのちょっとしたテクなんだけど、意外と効果があるものだね。これでイヤだった丸木橋を渡るのもスゴク楽しくなるんじゃないかな。

この情報を送ってくれた吉田クンは、きれいなイラストを描いて、わかりやすく手紙を書いて送ってくれたんだ。そのイラストを載せられなくて残念だけど、みんなもできるだけわかりやすい方法で情報を送ってね！

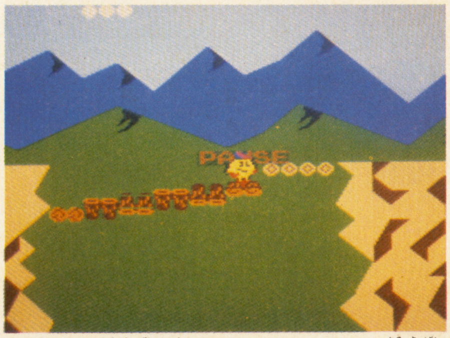
吉田憲治（大阪府）〈2〉



▲橋の手前で、スーが出てくるまでしばらく待っていよう。



▲スーが出たら、スタート地点にもどって、またスーが出るまで待つ。



▲こうして丸木橋を渡ってみると……ほら、丸木橋は、ゆっくりと下に下がっていくだけだ。

ワンポイント ウラ勝　〝グラディウス〟にもコマ送りワザがあったゾ！　やり方はツインビーと同じで、ジョイボールの連射スイッチを▶と▶▶の中間にしてボタンを押すだけ。これで敵キャラクターの動きをじっくり研究すれば、キミも億万点長者になれる！　かな？　（北海道・花川雄二）

敵が岩を抜けて落ちてくる!!

マイティ・ボンジャック

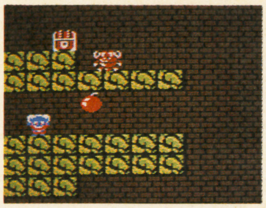
ウラ勝 23

ボンジャックがピョンピョンはねていると、その震動で、上の階にいる敵が落っこちてくるのだ。やりやすい場所は、写真のように、低い場所に岩1列分の天井のある場所だ。写真はラウンド2のまん中あたり。天井の上に敵がきたら、なんどもジャンプしてみよう。敵の体がだんだん岩にめりこんできて、しまいには下に抜け落ちてしまうのだ。

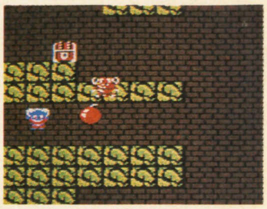
せっかく上の階にいる敵をムリやり下に引きずり降ろして、なんのメリットがあるんだ!?と思うかもしれないけど、やってみると、これがオモシロイ。しかも、抜け落ちてくるギリギリのところでやめると、敵が岩のなかにはまって、身動きがでできなくなるので、十分にメリットのあるウラ勝テクといえるね。

みんなも、ぜひいちど、ためしてみよう！

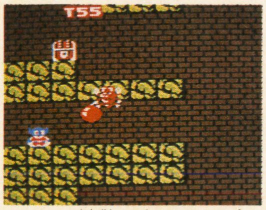
猪狩雅之（東京都）〈2〉



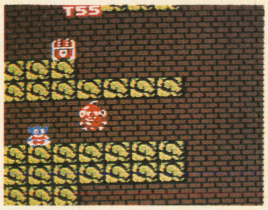
▲ここはラウンド2のまんなか付近。上のゲジ将軍に注目。



▲思いっきりピョンピョンはねると、ゲジが埋まりだす。



▲ゲジが完全に石のなかに埋まった。ここでやめとけば…。



▲あ～ぁ、下に出てきちゃったじゃないか、やられるぞ！

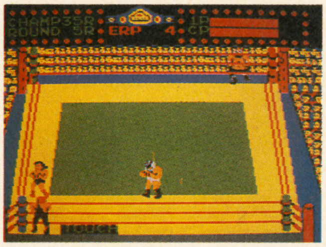
オ～ット恐怖の無敵透明人間だ

タッグチームプロレスリング

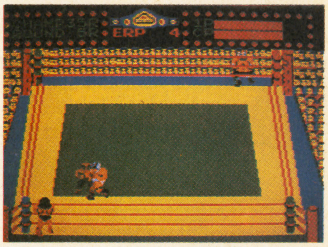
ウラ勝 24

タッグチームプロレスリングに、前号のハリセンチョップなみの大ワザが、まだ隠されていた!! 名づけて、無敵透明人間!! なんとキャラクターが消えてしまって、敵から見えなくなるという大ワザだ。だれでも、いちどは透明人間になってみたいと思うよね。自分がナニをしているのか、ほかの人に、まったくわからないから、好きなことができるもんね。そんな夢をかなえてくれるのが、この透明人間ワザだ。

R5が始まったら、すぐにリッキーからウルトラマシーンにタッチするだけでいいんだ。出てきたウルトラマシーンは、透明になっているので、敵のマスクロスには見えない。だから、ぜったいにワザをかけられないので、無敵なのだった。



▲ラウンド5が始まったら、すぐにウルトラマシーンにタッチ。



▲ウルトラマシーンが透明になって登場。マスクロスはキョロキョロ。

大野貴光（東京都）〈3〉

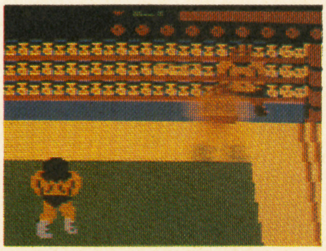
オラ、戦いたくねェだよ～!!

タッグチームプロレスリング

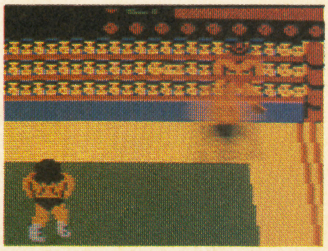
ウラ勝 25

つぎもタッグチームプロレスリングの金カツ情報だ。あの悪の化身ストロングバッドチームが、ナニがコワイのか戦おうともせず、ブルブルふるえ出すという爆笑ワザ。やり方はカンタン。ハル研究所のジョイボールをつなぎ、連射スイッチを▶と▶▶の中間にセットする。そして、2人用でスタートし、Aボタンを押しつづけると、アラ不思議。あれだけ狂暴なはずのストロングバッドチームが、ブルブルふるえ出しながらタッチ交代をくり返すのだ。ウォーリーとマスクロスがたがいに、「おまえいけよ。」「やだよ、おまえがいけばいいじゃないか。」といいあっているようにも見えるぞ。しかし、このソフト、まだまだオモシロワザが出てきそうだ。

鈴木貴雄（神奈川県）〈3〉



▲まずはマスクロス。ふるえるばっかりで、ちっとも戦おうとしない。



▲タッチされたウォーリーもこのざま。このあともえんえんタッチ交代が続く。

ワンポイントウラ勝

“スターラスター”に新コマンド発見!? やり方はAボタンで加速したままスタートボタンを2回押す。すると音が小さくなる。セレクトボタンを同じように押すと、今度は音が大きくなる。キミはレース気分で加速する？ それともサイレントで気くばりする？ （岐阜・桜井雄二）

アップかダウンか？目玉おやじ

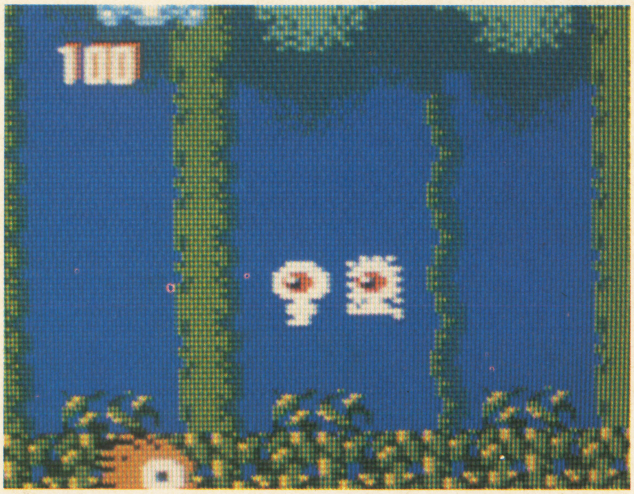
ゲゲゲの鬼太郎

ウラ勝 26

ゲームがはじまったら、まず妖奇魔境へいこう！　えっ、入れない!?　あわてなくても、ちゃんと方法は2つあるのだ。その①近くに出るまでリセットする。②あきらめる。まあ、②を選ぶモノ好きはいないから、これは①しかないワケ。

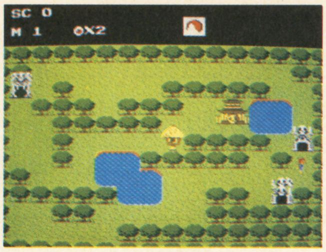
とにかく、妖奇魔境に入り、墓の上でジャンプしながら毛針を撃っていると、目玉おやじが2人出てくる。毛のないほうが1アップ、毛のあるのが1ダウンだ。たまに、1人だけに見えるときもあるけど、それは2人が重なっているだけ。こんなときは、取ってもムダだから撃つ！

じつは、ほかの魔境でも目玉おやじが出るんだ。きまってスタート地点の近くだから、探してみよう。ジャンプしながら毛針を撃つことも付け加えておこう。それに、動いていたほうが幽も出やすいしねっ。とにかく、1ダウンは取るナ！

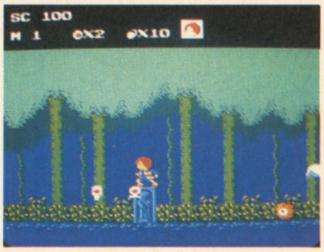


◀よーく見ると、ちょっとちがうこの2人の目玉おやじ。毛のあるのが1ダウン。ないのが1アップなのだ！

星野真二（三重県）〈2〉



◀入口のカタチを覚えておけば、カンタンに魔境に行ける。



◀毛バリを弾うと……両方とったりしないよーに！

キラーと糸……ナニか関係が!?

スーパーマリオ

ウラ勝 27

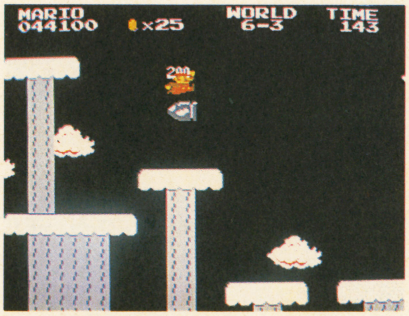
フシギ大好きのスーパーマリオに、またまた珍現象!?　ワールド6−3の写真のところで、キラーを待ってちょうだい。踏める高さのキラーがきたら、ジャンプだ！　これをなんどかやってると、キラーが止まり、その上でマリオが勝手にジャンプし始めちゃうんだ。

キラーは少しづつ下っていくけど、そのあとには、ナゼか白い糸が……！　キラーを1発踏むたびに、伸びることもあるこの糸の正体は!?　まさか、ピアノ線でつったワケじゃあるまいし、それに、ど〜して、ここだけなの〜？　黒いペンキが足りなくて、隠しきれなかった、な〜んてことも、ないようだし……？

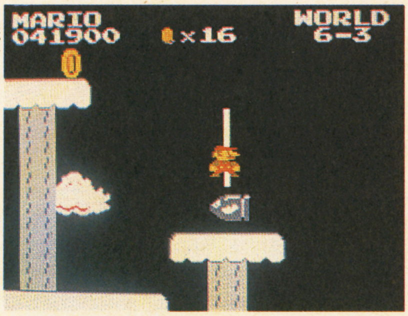
でも、ひょっとすると、ほかの場所にもあったりして……ウ〜ン、わからん！

ピーチ姫を救うのにアキたキミ、こんどは〝ナゾのピアノ線を追え！〟なんていう旅をしてみるのはいかが？　それにしても、まったくナゾの多いゲームだ!!

蛇島貴文（神奈川県）〈3〉



◀大好きな(?)キラーで遊んでいると、急にピョンピョンはねだして。



◀キラーが下がってくると、白い糸が。ピアノ線でつってたの!?

必負ワザ発見！どーしてかな？

影の伝説

ウラ勝 28

やりたくてやる人もいないと思うけど……まっ、たまにはイジワルもいい!?

そのやり方は、いちどハイスコアを出してから、2人用でプレイするんです。プレイヤー1の1人目が煙玉でやられたときに、2人同時にコントローラーの下を押す。2Pが出たとたん……あとは、恐ろしくて書けましぇ〜ん！

宮地義彦（神奈川県）〈2〉

〝影の伝説〟の影の意地はたいしたもんだ！　木の上などで戦っていて、巻物が出たあとで敵にやられる。落下中に巻き物を取ると一度倒れた影がパッと起きて〝雅の術〟を使って敵を倒し、そして本当に死んでしまうのだ。水晶だと次に出てきた影がパワーアップしてるゾ！（東京・薮見享博）

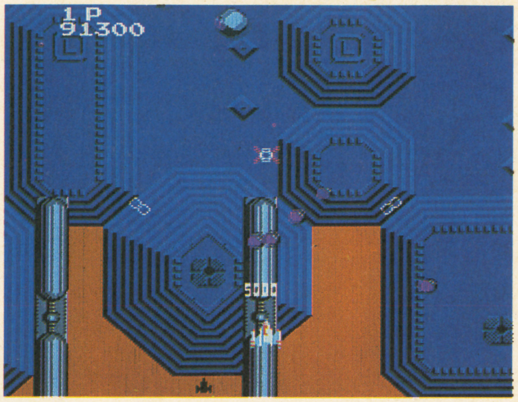
無敵で大量得点 5000点ボーナス

アーガス　ウラ勝 29

タテに細長い銀色のパイプのようなところに、ビームを何発か当てると5,000点のボーナスが取れるのを知っている?

ふつうのモードでは、パイプに体当りすると死んじゃうので、ボーナスは、2回ぐらいしか取れない。ところが、フォトスクープで発表した無敵ワザを使えば、何度も5,000点をねらえるし、ふつうでは、ぜったいに撃てないようなところからも、5,000点のボーナスを取れるんだ。

編集部無敵研究班



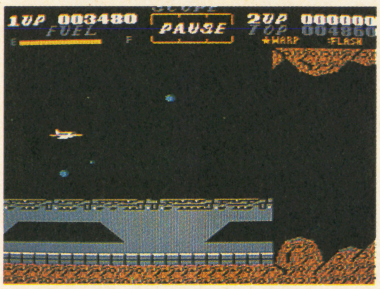
◀無敵モードでボーナスを取る。完全にパイプと重なりながら撃つことができるのだ!

壁がどこかに? ワープで1発!

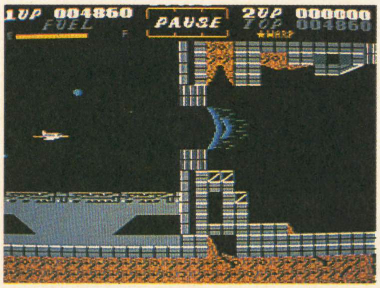
バルトロン　ウラ勝 30

アワワッ! 壁が! というときに、とってもピッタリなのが、この壁消えワープ。なにしろ、壁の中で消えるくらいまで近づいてからできるんだ。ブツかるって思った瞬間にワープする。ただこれだけ。ワープが終わると、壁のあった場所がそっくりなくなっているなんて、すっごいお得なワザだねえ~! ただし、通過したあと、もどると壁がある。青春にあともどりはないってことか…みんな、青春の壁にブチ当るなヨ!?

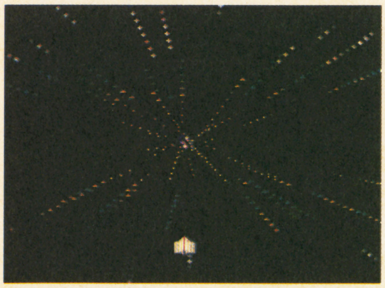
川崎博文（佐賀県）〈1〉



◀ワープが終わってみると……ん!? 壁がなくなってる~!



◀戻ってみると……やっぱり壁がある。あれはナンだったの?



◀壁がせまってくる。壁の中で消える気持ちで! ワープ!

発表 ㊙情報部員

前号での情報提供者のうち、情報部員と認定された人たちの名ぼです。（今号の分は次号で発表します。）

金カツ部員

●菅野洋平（埼玉）〈11〉

銀カツ部員

●杉山プラザーズ（大阪）〈10〉

銅カツ部員

●相原浩章（北海道）〈2〉
●猪狩雅之（東京）〈1〉
●大野貴光（東京）〈2〉
●河原大介（埼玉）〈2〉
●小山内雄（青森）〈1〉
●鹿保　馨（静岡）〈3〉
●下元悟史（高知）〈3〉
●高野禎也（愛知）〈3〉
●中島俊輔（神奈川）〈3〉
●中村淳一（神奈川）〈2〉
●畠山貴之（埼玉）〈1〉
●藤井一嘉（神奈川）〈3〉
●丸山哲也（愛知）〈3〉
●三内　健（兵庫）〈3〉
●望月隆之（新潟）〈3〉
●吉田正幸（新潟）〈2〉

※50音順、敬称略。〈 〉内はポイント数です。

部員ランクとポイントの関係

㊙情報部員には、金カツ、銀カツ、銅カツの3つのランクがある。何ポイントとれば、どのランクの部員になれるかは、下の表に示したとおりだ。金カツ情報のポイントは3点だから、金カツ情報1回では、金カツ部員にはなれない。たとえば、金カツ情報3つと銀カツ情報1つで合計11ポイント、これで金カツ部員になれるというわけ。ただし、前号で「ゼル伝」の隠しコマンドを発見した菅野くんのように、特大スクープを送ってくれれば、一発で金カツ部員になることも可能だ。みんなガンバッテネ!

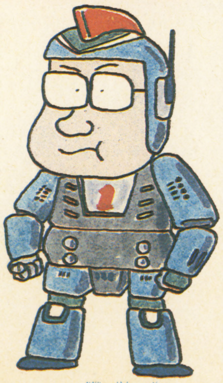
きん金カツ	11~ポイント
ぎん銀カツ	6~10ポイント
どう銅カツ	1~5ポイント



▲いちどハイスコアを出してから2人用でプレイするときは、気をつけよう。



▲ナニもしてないのに、お前はもう死んでいるって? そんなバカな!?



ワンポイントウラ勝

〝ゼルダの伝説〟で剣がワープ? たとえば画面の左はしにいて、左に剣を出す。すると画面の右はしから剣の先がちょっぴり出てくるのだ。ここにうまく敵が来たらどうなるのだろうか?……と思ったキミはためしてみるよーに。どーなったかは報告するよーに。（東京・岡本次郎）

ほとんど安全、隠れ宝箱のあと

マイティ・ボンジャック

ウラ㊙ 31

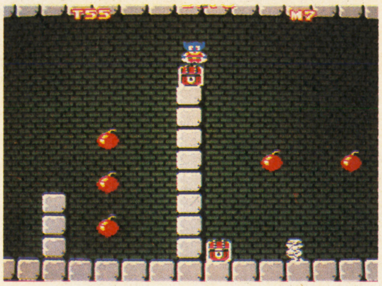
マイティボンジャックに安全地帯があるんだ。あっちこっちの岩のなかに隠れている宝箱の場所が、そのまま安全地帯になるんだ。たとえば1ラウンドの中間ぐらいにある隠れ宝箱。この宝箱を出して、中身を取ってしまう。あとはなんにもないので、宝箱のあった場所にボンジャックを立たせてみよう。すると、敵がまわりをとりまくように動くけど、ボンジャックは絶対にやられないんだ。

ただし、このワザは岩を通りぬける鳥には通用しないので注意しよう。また、くぼみのなかの安全地帯に入ると、上を敵にふさがれ、出られなくなるからね。

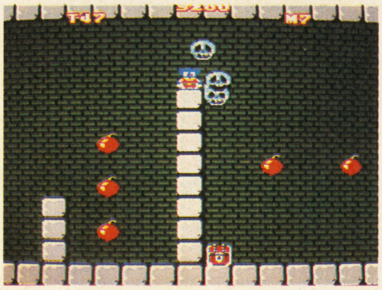
佐藤新也（東京都）〈1〉



◀ラウンドーのまんなかあたり。ここに隠れ宝箱が……。



◀ホラ、あったでしょう。この宝箱の中身を取ってしまおう！



◀宝箱のあとは、なんとほとんど安全地帯だよ。

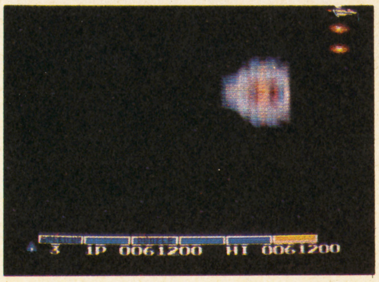
ビッグコアがプルプル!!

グラディウス

ウラ㊙ 32

グラディウスで、各ステージの最後に出てくるビッグコアを、プルプルとふるえさせてしまうワザだ。やり方は簡単。各ステージの最後に来たら、ビッグコアが出てくるまえに、ビックバイパーを画面の右上の角に進めればOK。ただし中心部が青くなったら注意……。

中村徳隆（福岡県）〈1〉



◀画面の右上にいると、ビッグコアがふえるぞ。

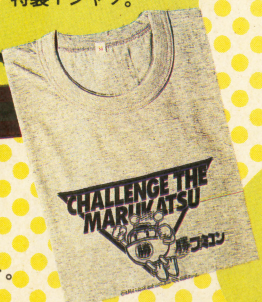
情報部員になると‥



◀部員全員に送られる特製情報部員証。



▲金カツ部員には、ディスクシステムをプレゼント。



▼銅カツ部員には㊙特製Tシャツ。



▲銀カツ部員には、特製テレホンカードと研究用にソフトを1本。

ナント、ナナナント、情報部員になると、こんなに豪華な副賞がもらえちゃうのだ！　みんながんばって、スゴイ情報を送ってね。情報の送り先は、下に書いてあるとおり。写真や自作のマップを送ってくれるのはアリガタイけど、いちどにたくさん送るときは、必ず郵便局で料金を確認して送ってね。それから自分の住所、なまえ（フリガナも）、電話番号、年齢も忘れずにネ。

～情報の送り先～

〒160 東京都新宿区三栄町8
いかりビル2
㊙ファミコン編集部
㊙情報部係

ワンポイントウラ㊙

英雄だって怖いものはある。そんな中でもカミナリのキライなキミ、“謎の村雨城”の最初に出るカミナリの音を聞かずにすむ方法があったゾ。やり方は画面にカミナリがほんの少し出てきたときにスタートを押すだけ。でも勇者がこんなことでいいのだろうか……。（東京・大野貴光）

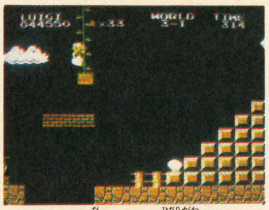
日陰の身だったルイジの大ワザ

スーパーマリオブラザーズ　ウラ勝33

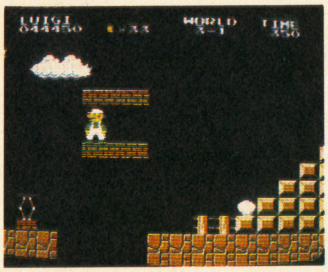
マリオの陰に隠れて、あまり話題にものぼらなかったルイジに、ついにスポットライトの当る日がやってきたのだ!!

なんと、ルイジがテレポーテーション（瞬間移動）してしまうのだ。場所はW－3のつるが出るところ。ここでつるの左側にくっついて、ほんのちょっとだけ上に登る。準備ができたらハイパーショットをつなぎ、ショット1のランボタンをポンとたたいてみよう。ルイジがフッと右に移動してしまうのだ。ルイジだけの大ワザだぜ!!

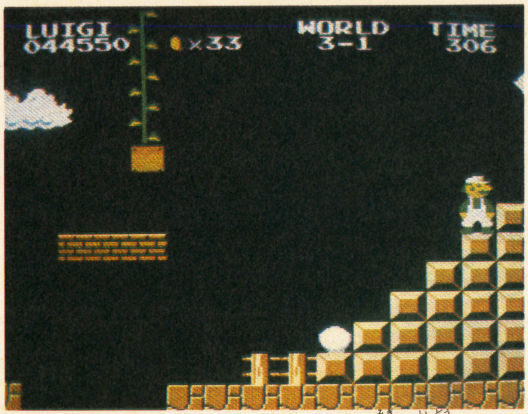
高木茂孝（東京都）〈3〉



▲つるを出して、左側から、ほんのすこしだけルイジを登らせる。



▲ここが問題の場所。W－3のつるが出るところだ。



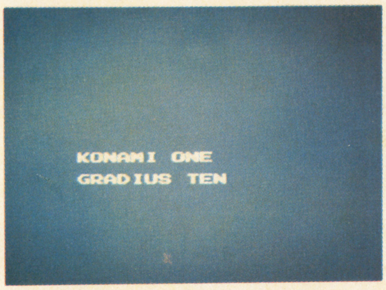
▲ハイパーショットをたたくと、オッ！　右に移動した!!

またまた発見!! ナゾのコマンド

グラディウス　ウラ勝34

最後は、グラディウスのナゾの隠しコマンド。ABボタンを押しながら、リセットを押すと、下の写真のようなコマンドが出てくるんだ。コナミ・ワン、グラディウス・テン……いったいなんなのだろうか？　前号のディスクシステムにつづく、ナゾのコマンドなのだった。

笠原太郎（東京都）〈2〉



▲白黒画面にコナミ・ワン、グラディウス・テンと出る。

キデイランド　ウラ勝箱でも情報が送れるよ

前号でもお知らせしたとおり、情報の送り先は編集部だけではない。キデイランドのウラ勝箱でも情報を送ることができるのだ。ウラ勝箱のあるキデイランドは、右の表に出ている20店。お店にはウラ勝箱用の用紙が用意されているから、その用紙に必要事項を記入して入れてね。

原宿店	原宿表参道
宇治大久保店	ニチイショッピングデパート4F
北千住店	ターミナルビルウイズ6F
大阪梅田店	阪急三番街北館B1F
枚方店	イズミヤショッピングセンター1F
名古屋店	メルサ6F
静岡店	パルシェ5F
横浜西口店	横浜ビブレ21　1F
港南台店	ダイエー港南台店2F
中央林間店	中央林間とうきゅう3F

向ヶ丘店	ダイエー向ヶ丘店3F
立川店	WILL立川6F
赤羽店	ダイエー赤羽店2F
松戸店	ポポロショッピングセンター5F
取手店	取手とうきゅう6F
いわき店	大黒屋デパート4F
千葉店	千葉駅ビルペリエ3F
熊谷店	ニットモール3F
足利店	キンカ堂足利店5F
聖蹟桜ヶ丘店	京王聖蹟桜ヶ丘ショッピングセンター5F

最新のウラ勝テクニックをキミだけにコッソリ教えちゃおう!!



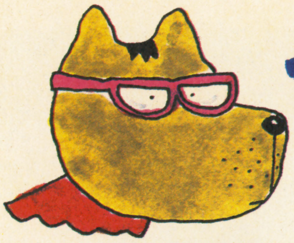
ウラ勝電話局

マチガイ電話厳禁

03・236・1600

大好評のウラ勝電話局。電話が殺到して、かかりにくいことも多いみたいだけど、そういうときは、時間をずらして、カケ直してね。いま流れている情報は、6月12日マデ。6月13日、次号の発売と同時に、情報が変わります。

ワンポイントウラ勝　“謎の村雨城”でムラサメのいる洞窟へ入る前にはね橋があるよね。そのはね橋がかかってくる所で門番をやっつける。すると鷹丸はあわれ橋の下じきに……ならないのだ。洞窟を見つめたまま横にツツーッとずれてくるのだ。何の得にもならないけどおもしろいね。（埼玉・川原新吾）



マント犬の帰ってきたボツハガキ

GO NAKANO

●いきなり人気者のマント犬!! 今回もくだらんハガキを山ほどみつけてきたぞ。

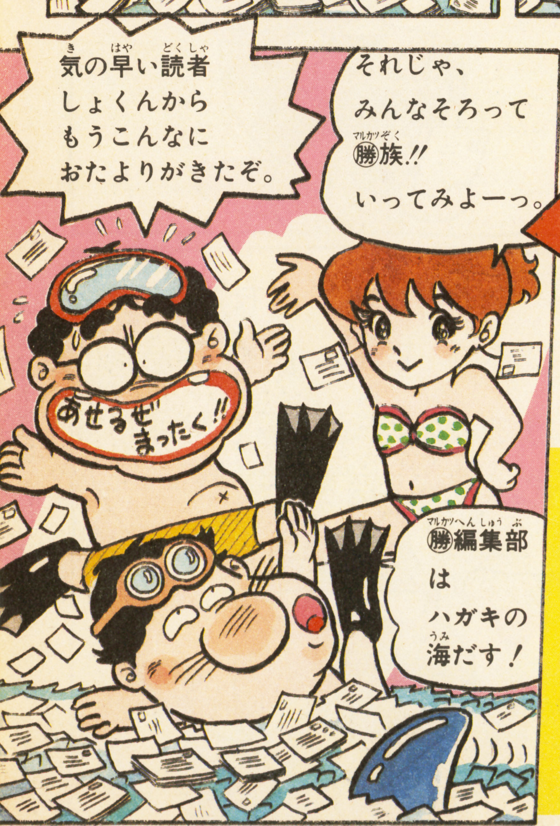


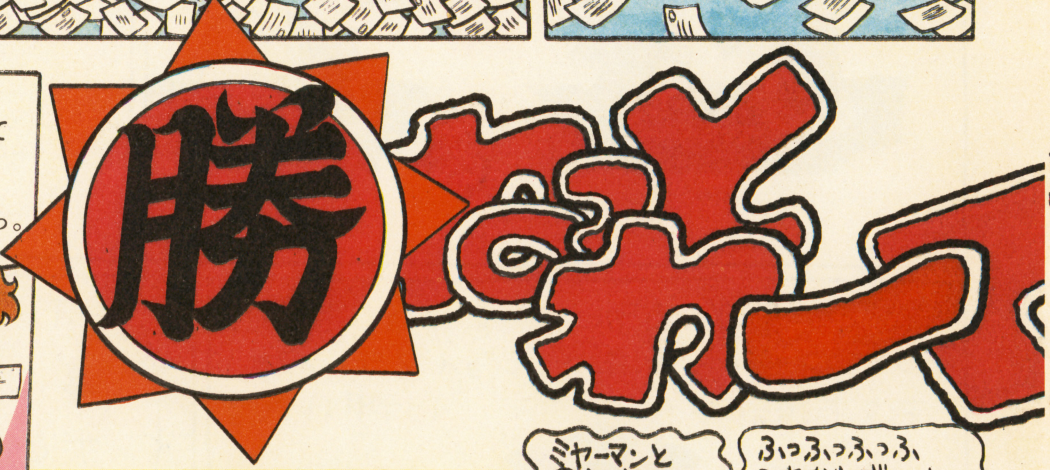
前号で紹介したディスクシステムのナゾのメッセージ。実はゲームとは無関係で、ディスクシステム作動チェック用のものだったんだ。せっかくスクープかな……なんてワクワクしたのに残念!! そう簡単にスクープはできないのだった。今回のグラディウスはどうなのかな……（編集部）



ワンポイントウラ勝 ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境で各魔境をクリアして、魔境マップに絶対戻れる法則が発見されたぞ! 各魔境をクリアして扉が出てくるだろ? その直後に敵の出てきた方向の反対側の扉がマップへの扉だゾ! 敵が右なら扉は左、地獄へ行きたきゃ右の扉だ! (群馬県 小林真樹)



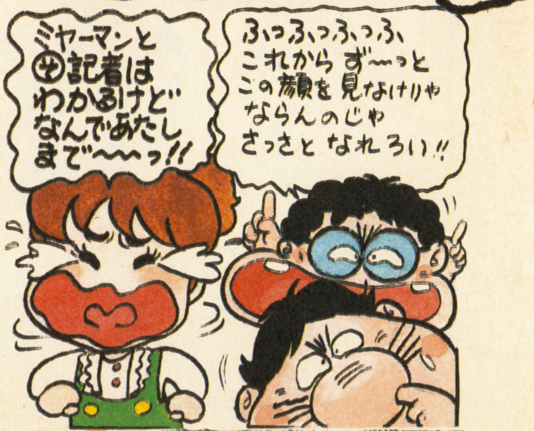




いれてくれー

本屋さんに行ったら、「勝ファミコン」がおいてあった。パラパラめくってたらミヤーマンとテルコンとセ記者のとんでもない顔が目に入った。目がつぶれるかと思ったけど、おもわず買ってしまった。「やい、ぼくも勝族に入れてくれーっ。」

宮崎　木村正則（小六）



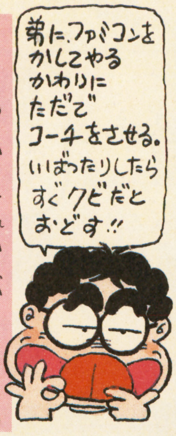


く、くやしいっ!!

弟のやつ私が塾に行ってるあいだ、私のファミコンをかってに使ってて、ものすごーいじょうたつ!!。それで、私のことヘタクソといって、バカにするのよ。

くやしい〜〜っ。

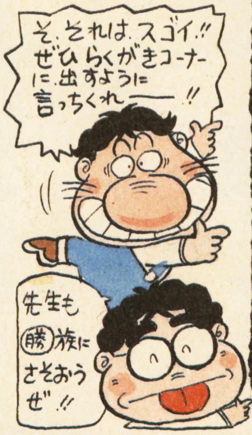
東京　前田宏美（中1）



ファミコン先生

ぼくのクラスの先生は、毎日一回はゲームのキャラクターの絵を黒板にかいてみんなに見せる。なかなかうまい。とくにゼルダ姫がうまい!!

千葉　岡村正（小六）





神奈川　川口豊（小4）

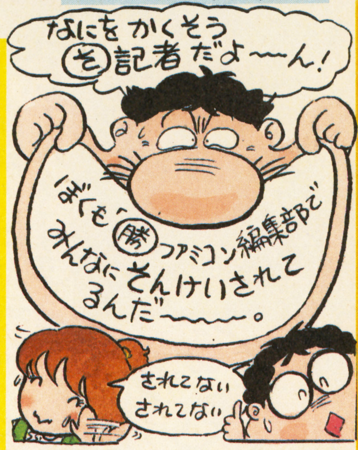
ナンバー1はだれだ？

ぼくは、クラス中で「ファミコンナンバーワン」といわれ、みんなに尊敬されているんだ。

ミヤーマン、テルコン、(そ)記者の中で、「ファミコンナンバーワン」は、だれかな？

おしえてくれ〜〜っ！

鹿児島　中西健一（小五）



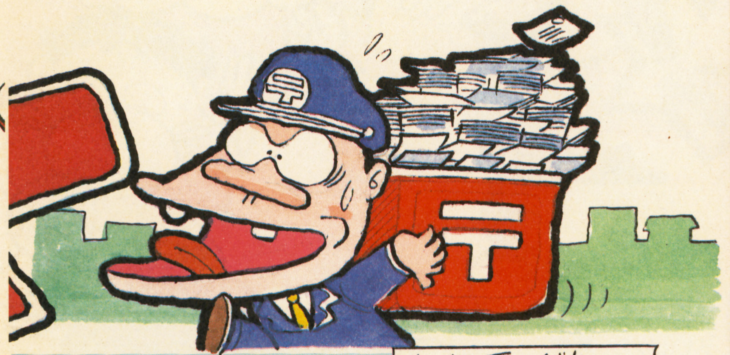
プレゼントは何だ!?

前号で、「(勝)族にのった人にはすばらしいプレゼントをあげると、(そ)記者が言ってたけど、なんだろう。

まさか、ゲームカセットじゃないだろーな〜。そうだったら、うれしいのになー。ちなみに、ぼくは「影の伝説」が、ほしい!!

大阪　近石英樹（小五）





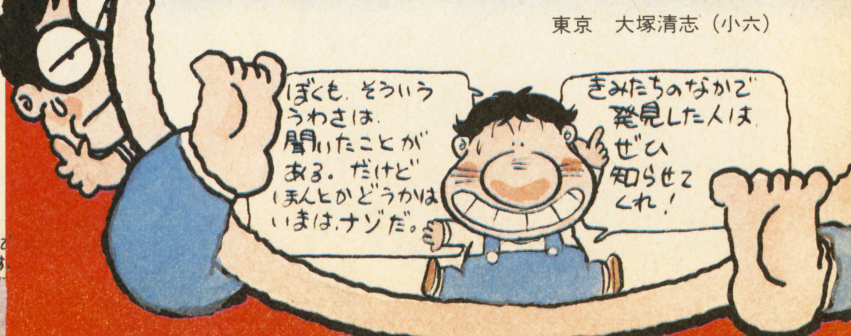
聞いたぞ！見たぞ！怪情報だ！

わっわっわーっ。すごい情報を聞いちゃったーっ!!

マイティ・ボンジャックにに「王妃さまの迷路」があるらしい。ほんとなのかなー。

(そ)記者、しらべてくれーっ!!

東京　大塚清志（小六）



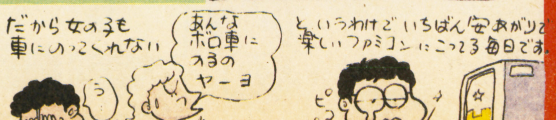
テルコン　かわいい

ぼくは、ひと目みたときから、テルコンが、きにいった。短足でスケベそうなミヤーマンと(そ)記者に気をつけて、がんばってね。

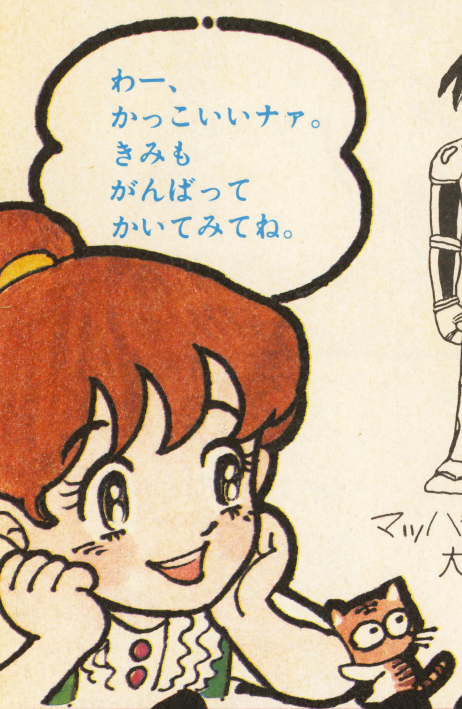
おうえんするよーっ。

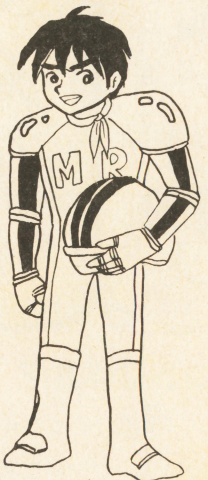
埼玉　村野仁（小四）











マッハライダー
大西宏　5年

あったまにきたぞ!!

ミヤーマン、テルコン、はじめまして。この前の日曜日、弟とゼルダの伝説を買いに行ったら、お店の人がないっていうんだぜ、それなのにあとから来たおばさんに、ゼルダを売ってたんだぜ。うそつき！　サイテー、あったまきた。

宮城、小林太一（中1）



もうすこししずかに！

テルコン、うちの兄キは大学生なのに彼女もいない。それでもってオレのファミコン横どりしてギャースカやってる。テルコン、彼女になってしずかにさせてくれ。

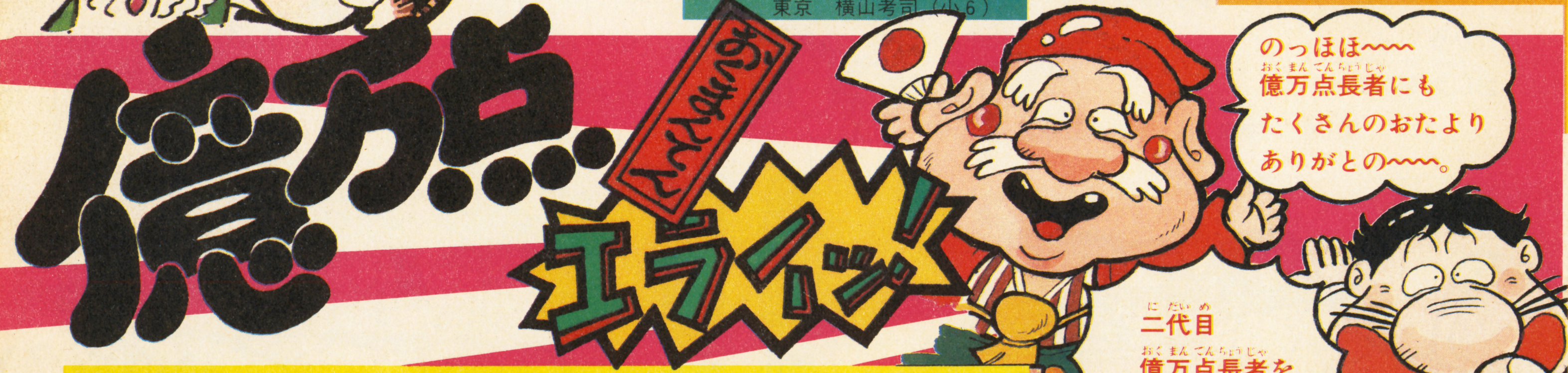
東京　横山考司（小6）



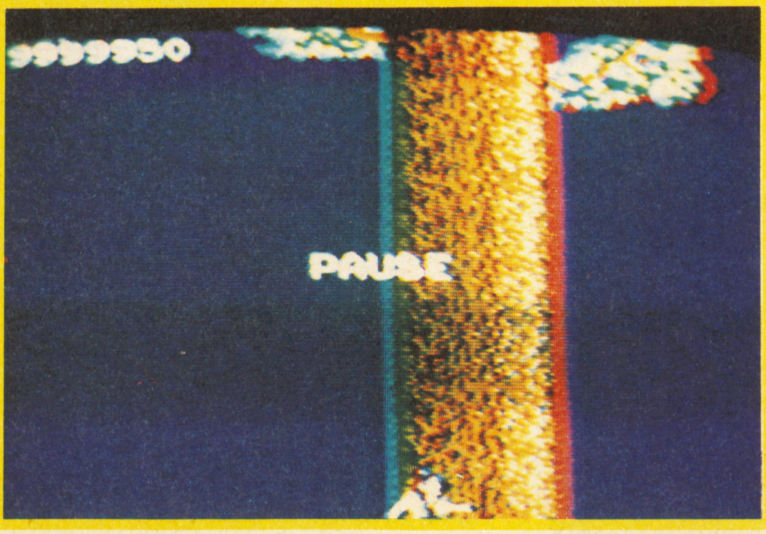
勝ツインビー

こんにちは、私は小5のファミコン大好き少女でーす。このあいだクラスの山口先生とツインビーをやって私が勝っちゃったの!!　カ・ン・ゲ・キ。

神奈川　里美唯（小5）

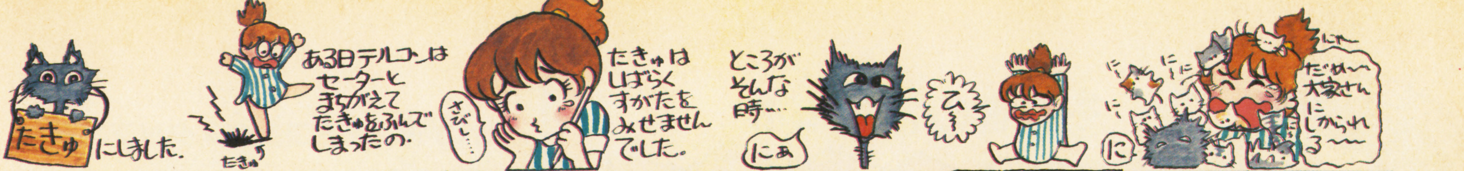


影の伝説9999950点　大阪　梶宗幸



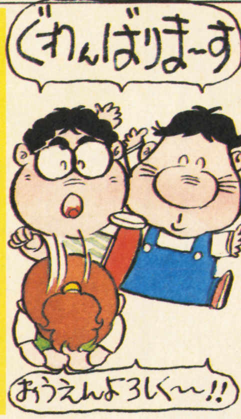
少し写りがわるいけど、数字読めるでしょ。この点までいくには、テクニックもいるし、なかなか時間もかかったよ。でも買ってから2日めで、ここまできたんだ。





きたいしてるぜ

オッス!! ミヤーマン、テルコン、そいから㋲記者。おれさァ、思うんだけど、今までのファミコン雑誌ってなんかワンパターンなんだよナ。㊗だんぜん期待してるからよ。おもしろくしろよ!! はげましのおたよりだ〜そっと! 群馬 阿久沢等（中2）

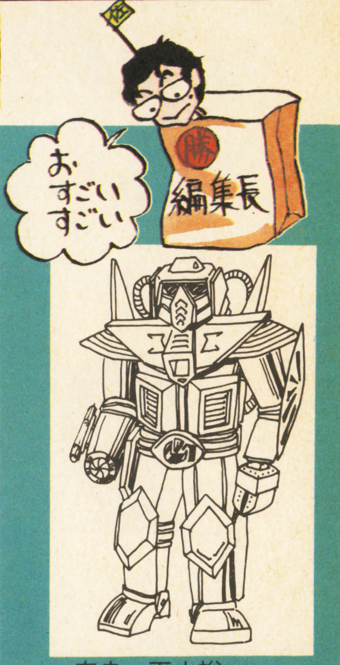


泣きましたね

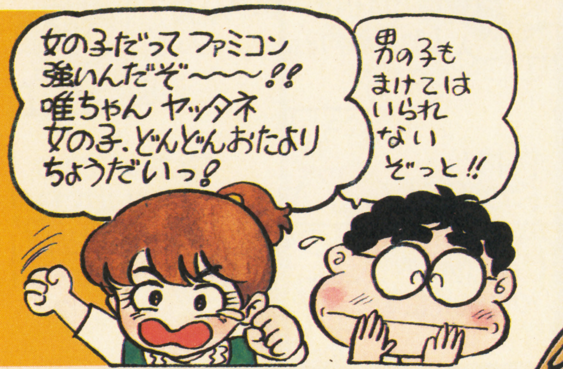
買ったばっかのゼルダのディスクをテーブルの上に出しっぱなしにして、ネコにかじられた〜〜ィ。くそ〜〜、バカネコ。でも、オレがわるいんだよね。グスン。

北海道 加藤憲彦（小6）





奈良 下山裕一（中1）



マリオみたいだな

㋲記者は、マリオみたいなかっこうしてるけど、マリオが好きなんですか？ うちのお父さんも、ああいうジーパンをはきます。ぼうしをかぶるとマリオそっくりです。

静岡 今井元樹（小3）

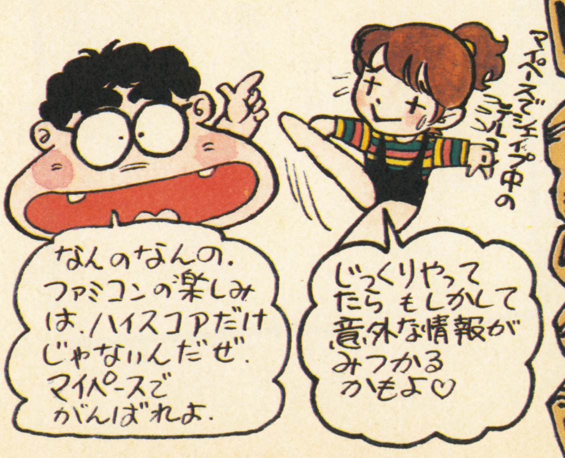


もしもしかめよ

テルコン、ミヤーマン、きいてくれ〜〜。ぼく、ファミコンクラブを友だちとつくってるんだけど、ぜんぜんスコアがのびないんだ。それで下級生にまでバカにされちゃって、のろまなカメっていわれちゃってるんだ。

あ〜〜、ハイスコアとりたい〜〜。

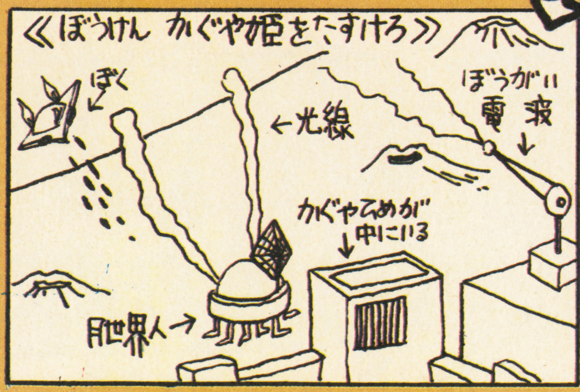
山形 藤森健（小6）



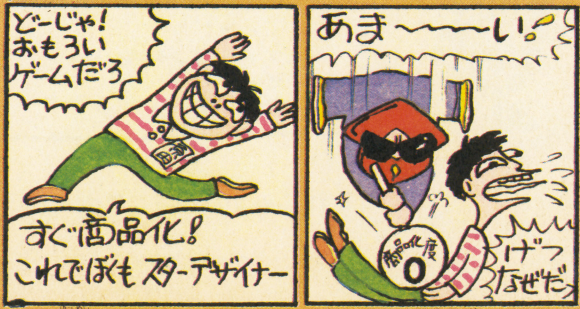


日本一のゲームデザイナー

熊本県
原田勤（小4）考案
かぐや姫と宝を月世界人と戦って、助け出すゲーム。月世界人は強敵だ。



月世界人のキャラやおたがいの武器がはっきりしない。最近はゲームが複雑だ。いろいろなアイデアをもりこもう。





しかし、愛とロマンにあふれていてよいぞ。

ナゾの有名デザイナーがきみのオリジナルゲームをコーチするぞ
おもしろいゲームを考えたら、送ってくれ!

㋜記者の特別ルポ

ファミコンゲーム大会 新チャンピオン誕生!!

このあいだ、「コナミ」「ハドソン」がゲーム大会を開いた!! 全国からうでじまんのしょくんが集合！熱戦をくりひろげたのだ!!

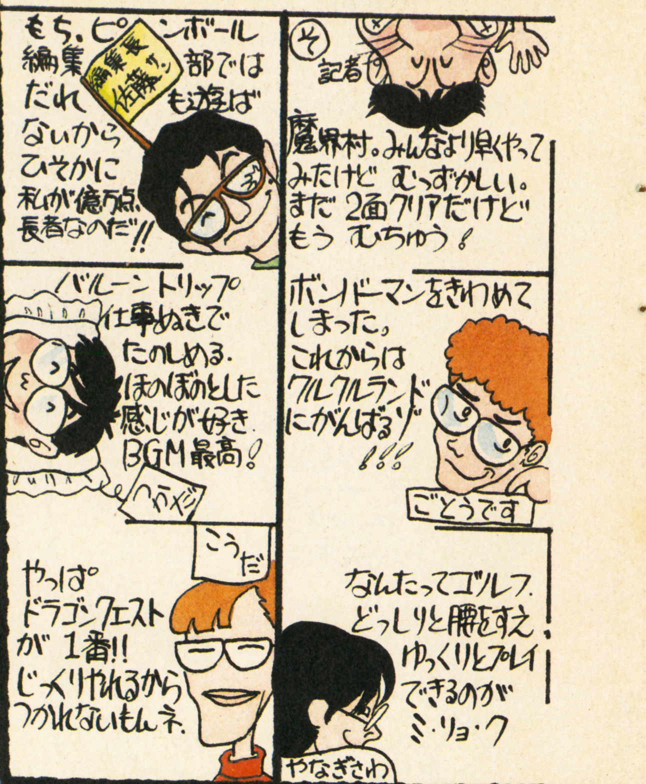


う〜、すごい！
みんなも負けるな。

億万点長者を
めざしてくれ〜。

これが㊙ファミコンのスタッフだ!!

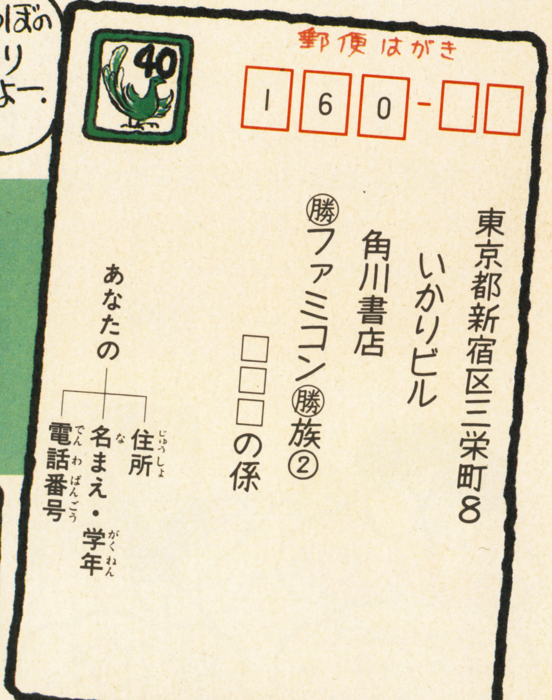
みんなの好きなゲームをきいてみたぞ〜〜



さあ、次号は
きみの出番だ!!
㊙族のなかまになろう。

おうぼのきまりですよー。

☆ファミコン・学校・家庭のこと、なんでもおたよりおくれ。㊙ねっとわーくの係
☆ゲームのキャラをかっこよくかいてみよう。————らくがきコーナーの係
☆すごいハイスコアを出したとき。————億万点長者はエライの係
☆おもしろいゲームを考えついたら。————日本一のゲームデザイナーの係
☆きみたちのファミコンクラブに取材に行くぞ。————ＦＣクラブの係





おたよりがのった人全員にこのかっこいい「㊙ファミコン特製バッジ」をプレゼント!!
みんなにじまんできるぞ!!

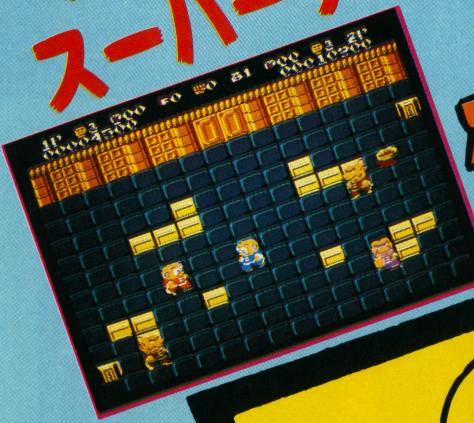
○それじゃ６月13日にまたあおうね！

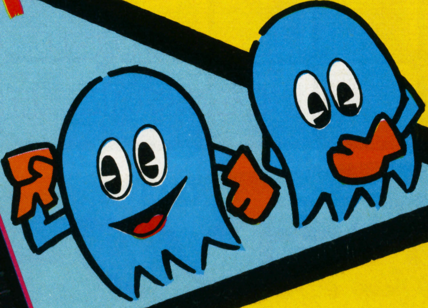
メーカー別徹底研究第1弾

マルカツ 勝 ナムコ

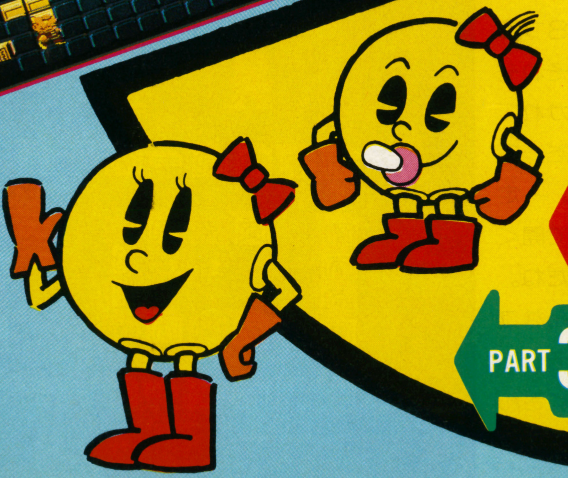
ナムコさ〜ん、大好き♡あのゼビウスがファミコンに登場したときの感動！忘れません。これからもステキなソフトをビシバシ出してね♡と、ゆーわけでナムコ特集だ。どーだ！

ナムコットNo. 15はスーパーチャイニーズ









PART 1 最新ソフト スーパーチャイニーズ

PART 2 ナムコットグラフィティ& 決めワザBEST5

PART 3 ナムコさまおねがい このゲームをファミコンにして



PART 1 最新ソフト情報

スーパーチャイニーズ

ついにナムコの自信作登場!!

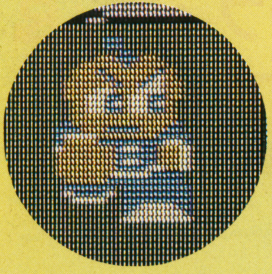
チャイニーズランドのミンミン姫が妖魔たちにさらわれた!! 妖魔軍団を倒し、ミンミン姫をすくいに、行け！ リー！ ジャッキー！

ひと味ちがったカンフーゲームだ

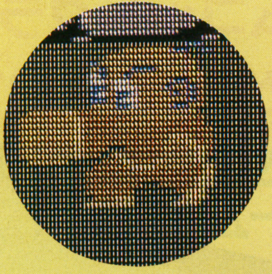
主人公はカンフーの達人、ジャッキーとリーの2人。主人公が2人ということは、つまり2人同時にプレイできるってワケなんだ。1人じゃクリアがむずかしいステージも、友だちと力を合わせればラクになるもんね！

ミンミン姫を救うには、8つの魔館を通らねばならない。それぞれの魔館は4つの部屋にわかれていて、全部で32部屋あるんだ。各部屋には扉があって、一定の数の敵を倒すことで開くようになっているんだね。

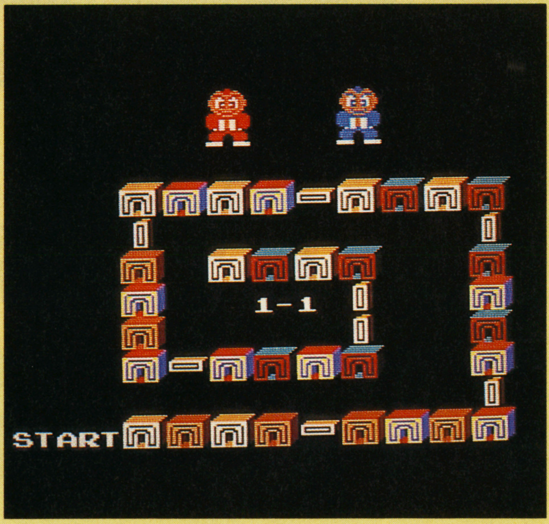
キャラクターはみんなユニークで、動きもオモシロイぞ。もちろん、たくさんのアイテムや、ナゾの階段も隠されてるよ～っ！



▲戦えジャッキー！



▲正義の味方リー！



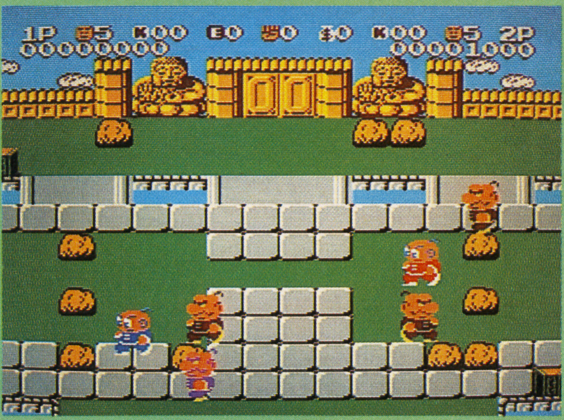
勝ナムコ

手はじめは“やりつかいの館”からだ!!

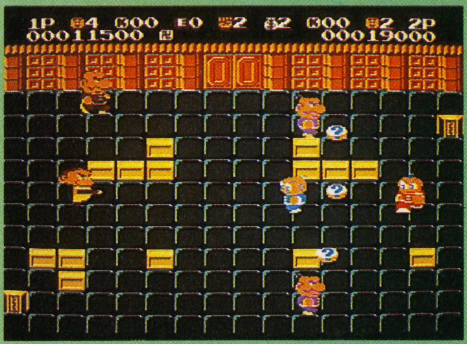
リーとジャッキーがはじめにやってくるのは“やりつかいの館”だ。コミカルアクションゲームというだけあって、画面も明るいし、キャラもおもしろい顔してるね。でも、ユダンは禁物！　相手のパンチやキックは、ジャッキーやリーにも負けないくらい強力だぞ！

だんだんなれてきたら、敵のスキをみて岩をパンチしてみよう。いろんな隠れアイテムが出てくるぞ。ボーナス点がとれたり、1UPしたりするほかに、パワーアップアイテムも出てくるんだ。面が進み、ふつうのパンチやキックじゃ歯がたたない敵がでてきたときのためにも、パワーアップアイテムは集めておかなくちゃならない。面クリアを急ぎすぎて、かえってやられてしまった、なんてことのないようにね。この“やりつかいの館”では、最後の部屋でユニゴンというでかい化物があらわれるけど、これなんか、まともに戦ったんじゃ勝目がないヤツのいい見本だ。ところで、ゲームをしていて気になるのは、面のクリア数や得点だね。このゲームでは、扉が開いてから、つぎへ行くかどうかは、プレイヤーの意志しだい。点数をかせぎたければ、そのまま、部屋に残ることもできるんだ。

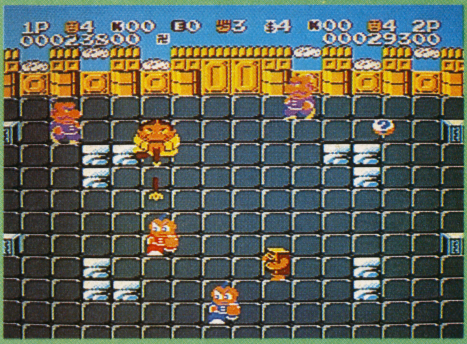
ほかにも、ナゾの階段が隠れていたりとか、このゲーム、なかなか奥が深そうで楽しみだぞ！



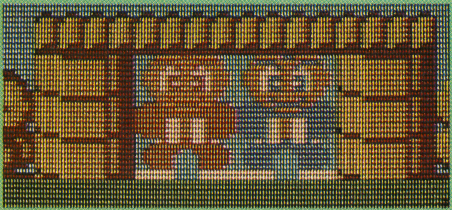
▲これが、はじめの部屋だ。魔館とは思えないほど、明るいムード。ここにはカンフーコマンドがいる。



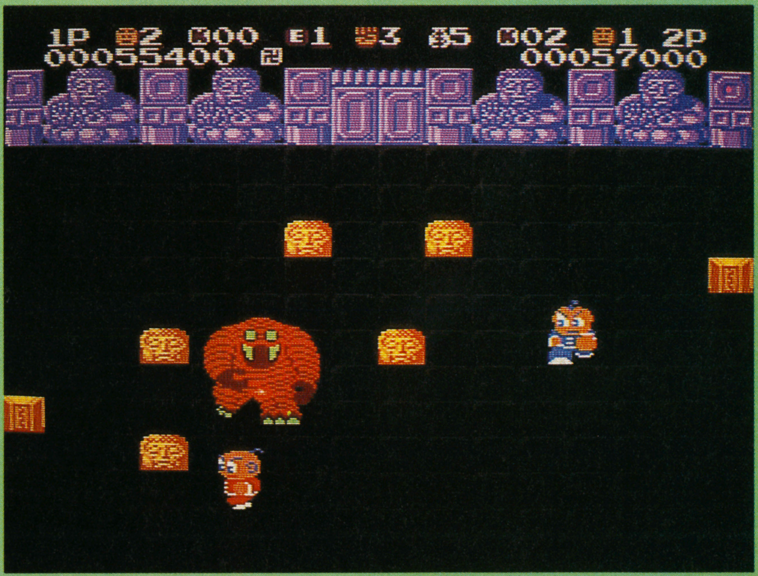
▲２部屋目は、急に暗いムードになっちゃうね。ここからは、やりつかいのデブゴンが登場する。



▲３部屋目だ。ここからハカイダンが登場する。ひっつかれたら、連続キックで逃げだそう！



▲つぎの部屋へ行くには、扉を通ればＯＫ。２人プレイのときは、１人が通れば、２人ともクリア。

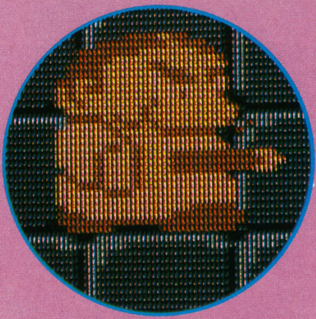


▲“やりつかいの館”最後の部屋だ。ついにユニゴンが登場した。手ごわいぞ！

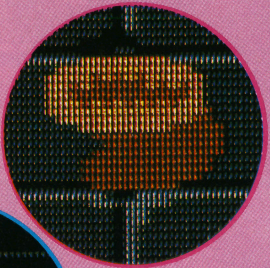


スーパーチャイニーズ
妖魔軍団キャラクター「やりつかいの館」編

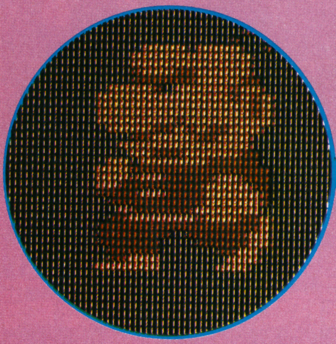
ユニークなかっこだからといって、あなどるなよ。オレたちゃ、これでも妖魔軍団のメンバーだ。ミンミン姫はカンタンにはわたさない。

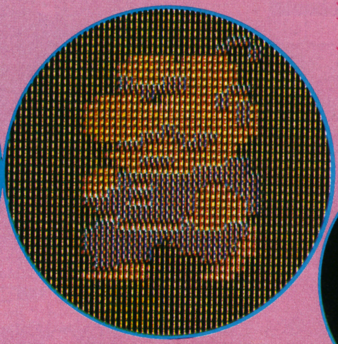


▶デブゴン
ヤリを使って攻撃してくる。館の名前からすると、こいつがここの主なのだろうか。死角から攻めれば、あまりこわくない。

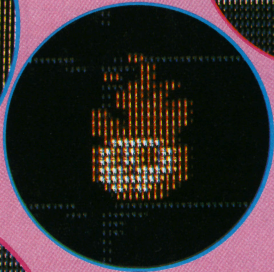


▶イソギン チャック
パンチでは、やっつけられない。空中回転して、ふみつぶせ!!

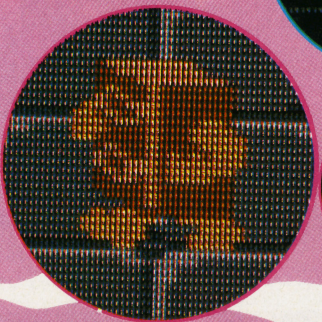


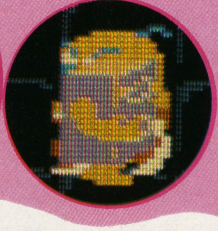


▲▲カンフーコマンド
ムラサキの服のほうは、キックのみで、茶色の服のほうは、パンチのみで攻撃してくるぞ！

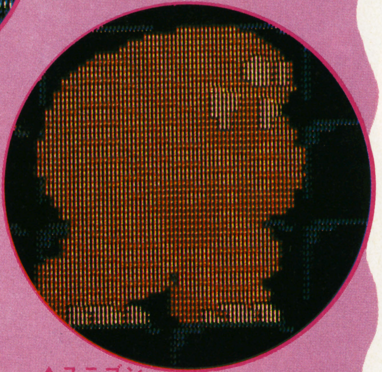


◀ファイアードクロ
こいつには、さわっちゃいけないぞ。とびこすように、三度空中回転をして吹き消すんだ。



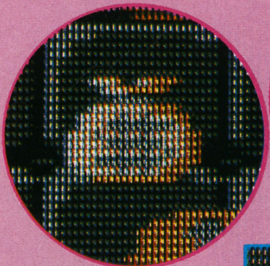


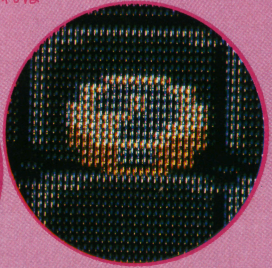
▶ハカイダン（右写真２点）
こいつは、人にピッタリとくっついてしまう。連続キックか、連続パンチでないと、はなれられないイヤなヤツだ。



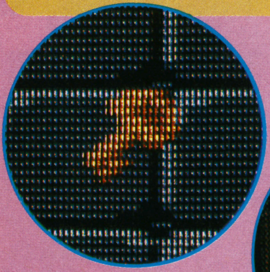
▲ユニゴン
"やりつかいの館" では、最後の部屋に登場する。上半身に５発パンチをおみまいすれば、倒せる！！

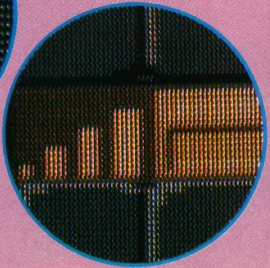
かくれアイテムももりだくさんだぜ!!



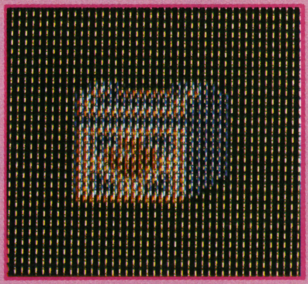


▼▲"？"をとると、運がよければ＄袋。"×"がでることも。

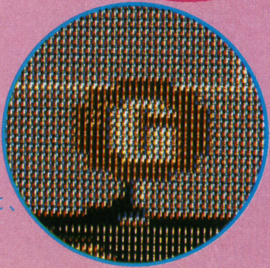




▲▶部屋のどこかにカギが隠されている。これをとるとナゾの階段が出現。



▶これは宝物の箱。中身はいろいろあるけど、あとで必要なものもある。



▶ガンボールだ。これをとると、火の玉を出せるようになる。



▲これはもう、見ただけでわかるね。とれば1upするんだ。

PART 2 ナムコットグラフィティ&きめわざベスト5

任天堂以外で、ファミコンのソフトをいちばんたくさん出している会社は、どこだ？ 答えはナ・ム・コ。

勝ナムコ

ナムコット第1作の“ギャラクシアン”発売から約2年半。最新作の“スーパーチャイニーズ”で、15作目をかぞえる。このなかには、隠しコマンド第1号の“ゼビウス”、隠しメッセージの“バトルシティ”などぼくらをアッと驚かせるようなソフトもたくさんあった。このコーナーでは、ナムコット15本の歴史をふり返りながら、このような決めワザのベスト5を選び出していくことにしよう。

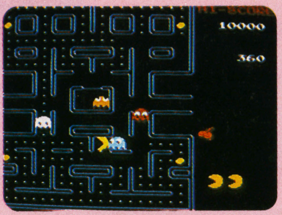
ナムコットゲームグラフィティ

No.1 ギャラクシアン



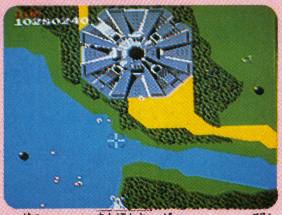
▲記念すべきナムコット第1作。なつかしの、という感じ。

No.2 パックマン



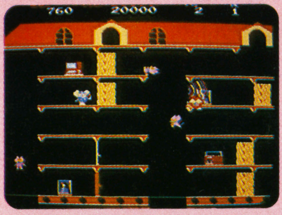
▲ナムコのナンバーワンキャラクターは、やっぱりこれ！

No.3 ゼビウス



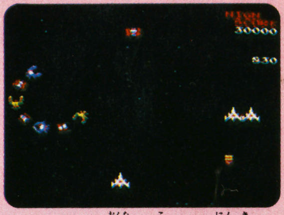
▲初の100万本突破ソフト。FCブームの原動力となった。

No.4 マッピー



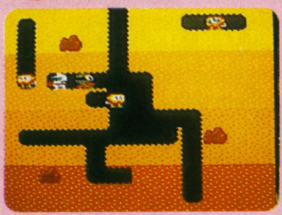
▲BGMが人気。自分の家がゲーセンになった気分だった。

No.5 ギャラガ



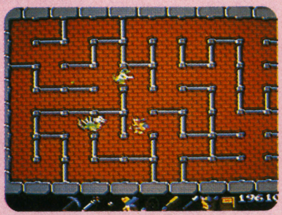
▲なぜか、女の子にも人気のあるゲーム。不朽の名作だ。

No.6 ディグダグ



▲穴掘ってプクプクポ～ン。アーケード版も大人気。

No.7 ドルアーガの塔



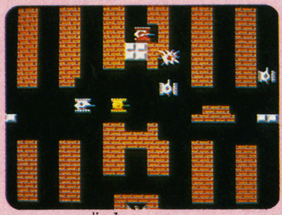
▲攻略本ブームのきっかけを作った、超難解人気ゲーム！

No.8 ワープマン



▲ドルアーガ人気の影に隠れちゃって、かわいそうだった。

No.9 バトルシティ



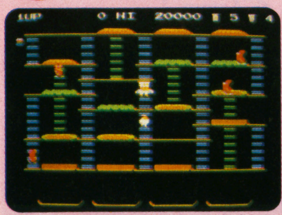
▲わりと地味だけど、なかなかどうして……。

No.10 パックランド



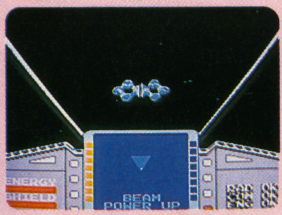
▲期待が大きかっただけに、ちょっと……という人も。

No.11 バーガータイム



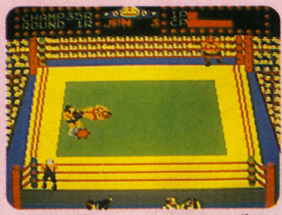
▲データイーストとの合作第1弾!!

No.12 スターラスター



▲初のファミコンオリジナル、奥の深いゲームなのだ。

No.13 タッグチームプロレスリング



▲データイーストからの第2弾。2人でやると大興奮だ。

No.14 ディグダグII



▲ディグダグを派手にした感じのパートII。

No.15 スーパーチャイニーズ

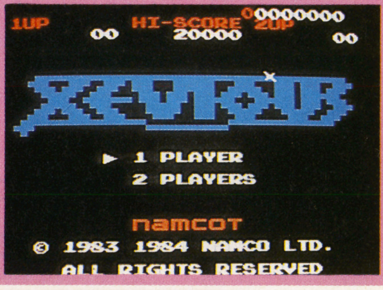


▲ドルアーガ以来の超大ヒット……なるかも!?

ナムコットゲームきめワザBEST5

第1位 無敵のソルバルウ〈ゼビウス〉

やっぱしというか、もちろんというか、第1位はこれっきゃない！　いまでこそ、そんなにめずらしくない"無敵"も、これがスクープされた当時は、日本中が大騒ぎになったものだった。タイトル画面時にIIコントローラーのAボタンを押しながら、✚ボタンの右を9回、上を2回、左を2回、下を9回押す、というやり方も、スゴク秘密めいていて衝撃的だったよね。無敵だけではなく、ゲームの難易度や、持機の数まで変えられるスグレコマンドだったのだ。その後FCソフトに与えた影響の大きさを考えても、文句なく1位だ。



第2位 ナゾの255階〈ドルアーガの塔〉

ゲームにオモテとウラを作った最初のゲームが、このドルアーガの塔。これだけでも驚きなんだけど、もっとスゴイのが255階。タイトル画面のときに、Iコントローラーの✚ボタンを上下左右、下上右左、左右下上、右左上と押してから、IIの左とB、Iの下とAを同時に押す。すると、好きな面に行けるので、Iの✚ボタンで60階を選ぶ。ここでIIのAボタンを押すと、アイテムが全部そろってしまうのだ。これでプレイを開始し、すぐにZAPされ、落とされた階もクリアする。つぎの階が始まるときに、✚ボタンを押してみよう。



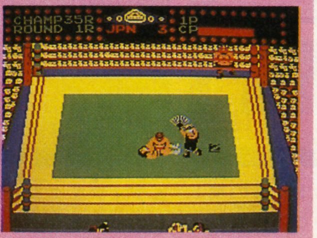
第3位 隠れメッセージ〈バトルシティ〉

プログラマーの個人的なラブメッセージをソフトのなかに入れてしまうという、オキテ破りのうらやまし〰〰いワザを使われてしまったのがこのソフト。まずデザインモードを選んでスタートボタンを14回押す。このあとIコントローラーの右下を押しながら、IIのAを8回、Bを12回押してからスタートボタンを押す。すると右の写真のようなメッセージが出てくるんだ。"このプログラムはのりこさんを愛しているオープンリーチという人が作ったものです……"だって。これを見たのりこさんは、きっと感動してくれただろうね。



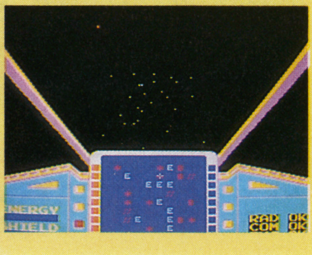
第4位 ハリセンチョップ〈タッグチームプロレスリング〉

マル勝の創刊号で大スクープしてしまった"ハリセンチョップ"。凶器にハリセンという意外な発想と、ボイス機能を使った新しい遊び方に思わず拍手!!　やり方はもうわかっているよね。



第5位 カラーコーディネート〈スターラスター〉

ゲーム画面の色を変える、というのも新しい考え方だった。タイトルが光っている間に、Iコントローラーで、セレクト、B、A、右、左、上、セレクト、下、右の順に押して、好きな色に変えよう。



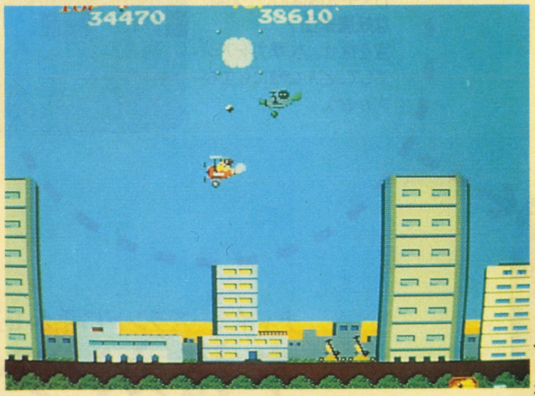
PART 3 ナムコさまお願い このゲームをファミコンにして!!

㊑ナムコ

アーケードでも、トップメーカーのナムコ。まだファミコンになっていないゲームがこんなにある。早くファミコンでプレイしたいよ〜ん！



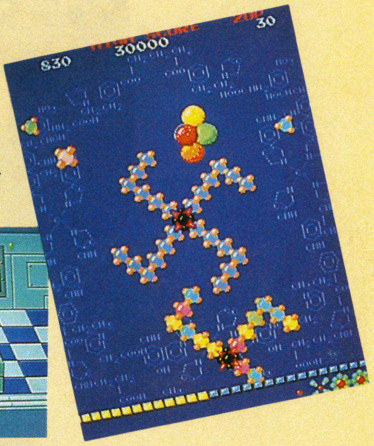
◀ギャプラス
ギャラクシアン、ギャラガが出ているんだから、出そうなもの。



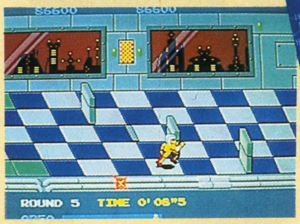
▲スカイキッド
もうファミコン版も、できているらしいよ。



◀ホッピングマッピー
最近、アーケード版で出たばっかりの人気ゲーム。



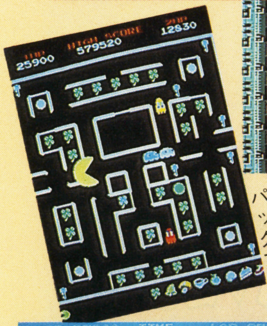
▶フォゾン
化学の原子構造のような難解ゲーム。



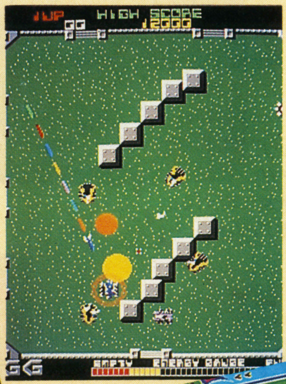
▼メトロクロス
なんだかわからないけど、ひたすら走れ！



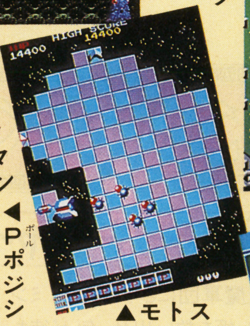
◀バラデューク
気持ち悪いキャラクターが好き。



◀Sパックマン
大きな大きなパックマン！



◀グロブダー
シンプルだけど、思わずアツくなる。



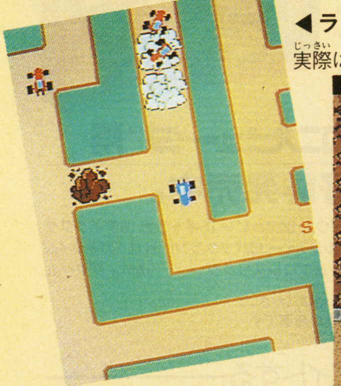
▲モトス
FCになるというウワサもあるが……。



▲リブルラブル
ジョイスティックの問題が解決すれば、できるかも!?



◀Pポジション
ファミコンにできないことはない!!



◀ラリーX
実際は、レーダーがついている。



◀ドラゴンバスター
今年末か、来年の頭か……なんていうウワサがあるぞ。

●「たん願書」は㊑ファミコン編集部でまとめてからナムコさんにおわたしします。まちがえてもナムコあてに送らないでね!!

ナムコさまたん願書

このコーナーで紹介した、たくさんのアーケードゲーム。ナムコさまに、早くファミコン版を出してもらうために、みんなでお願いしよう。下の"たん願書"にキミがいちばんファミコンにしてもらいたいゲーム名と、住所、氏名、年齢を書いて、㊑編集部に送ってね。
〈あて先〉〒160 東京都新宿区三栄町8 いかりビル2 ㊑ファミコン編集部ナムコ係。

〈キリトリ線〉

ナムコさま
（タイトル名）

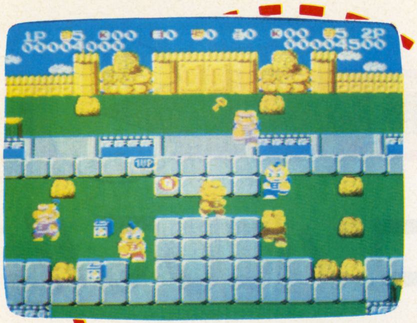
を

ファミコンにしてください。

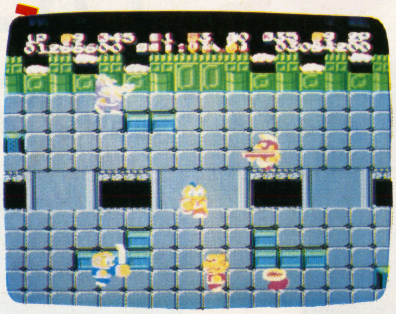
（住所）

（名前） （年齢）

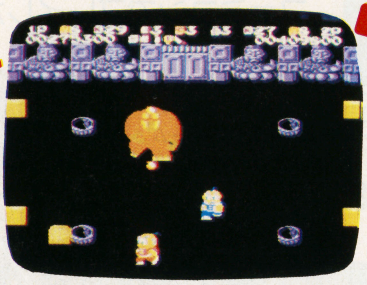
namcot



ジャッキーとリーの大冒険のはじまりだ!
押し寄せる妖魔軍団を打ち破り、ミンミン姫を助け出そう。



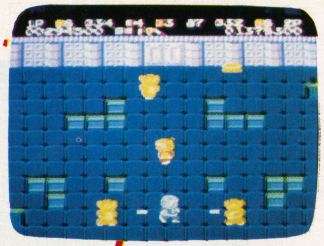
行く手をはばむ、不気味な妖魔軍団!
宝を探せ。攻撃力をアップして、どんな敵にも立ち向かおう。



火を吹く巨大なモンスター出現!
ジャッキーとリー。ふたりの力を合わせて、手強いユニゴンを倒せ。

チャイニーズランドに平和を! 立ち上がれ、ジャッキーとリー!!

本格カンフー活劇新登場



あぶない! キャッツ族が襲ってくるぞ!!
気をつけろ。石化光線に撃たれるとカラダがマヒして動けなくなる。



クーソーしてから、
寝てください。

6月中旬新発売

SUPER CHINESE

15 スーパーチャイニーズ ¥4,900

妖魔軍団にさらわれた、ミンミン姫を救い出せ。何が待ちうけるかスリル満点、8つの魔館。戦え、ジャッキー&リー。本格的カンフーアクションゲーム新登場。 ©MICRO ACADEMY



ファミリー コンピュータ™用
カセット好評発売中。

01ギャラクシアン 02パックマン 03ゼビウス 04マッピー 05ギャラガ 06ディグダグ
07ドルアーガの塔 08ワープマン 09バトルシティー 10パックランド 11バーガータイム
12スターラスター 13タッグチームプロレスリング 14ディグダグII

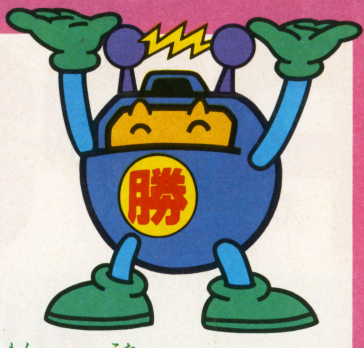
※全国の百貨店、量販店、玩具店でお買い求めください。
※ファミリー コンピュータTMは任天堂の商標です。

「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2−8−5 TEL.03(756)7651

ファミリーコンピュータゲームマガジン

勝ファミコン 6／13号

愛読者アンケート



●「マルカツ」をもっとすばらしい本にするためにつぎの質問にお答えください。

① この号の記事で、いちばんよかったもの１つに◎、つぎによかったもの２つに○、やめてほしいものに×をつけてください。

1	ポスター謎の村雨城“道中マップ”		8	おもわず集合 勝族		14	キングスナイト	
2	ドッサリ大けん賞		9	勝ナムコ		15	スクーン	
3	完全紹介“魔界村”		10	ツカダのウラ勝テクニック		16	私はピーチ姫	
4	必勝ポジション・オブ・グラディウス			ファミコン新作特Q	★	17	ファミコン・ア・ラ・カルト	
5	秘伝マルカツ地図謎の村雨城		11	ゲゲゲの鬼太郎		18	新作特Q発車時刻表	
6	マイティ・ボンジャック10分間の決戦		12	スターソルジャー		19	その他の新情報	
7	ドラゴンクエスト冒険ノート		13	テラクレスタを激写		20	フォトスクープ無敵だ！ アーガス	

② あなたは、ファミコンゲームの音楽の中でなにが好きですか。ゲーム名を２つ書いてください。

(　　　　　　　　)　(　　　　　　　　)

③ あなたが、今いちばん好きなテレビ番組名と、好きなタレント名を１つずつ書いてください。

番組名 (　　　　　　　　)

タレント名 (　　　　　　　　)

④ どんな記事をのせてほしいですか。つぎの中から２つに○をつけてください。

1 最新ゲームの必勝法　2 これから発売されるゲームの情報　3 必勝法がわかるまんが　4 熱血ゲームまんが　5 バグ・隠れキャラ情報　6 古いゲームの新しい遊び方　7 ゲームプログラマ入門　8 ゲームに強くなる訓練法　9 その他（

⑤ あなたはファミコン以外にどんなことに興味がありますか。２つに○をつけてください

1 芸能・タレント　2 プラモデル　3 アニメ　4 オーディオ　5 カメラ　6 ファッションの情報　7 自転車　8 スナック食品の情報　9 パソコン　10その他（　　　　　　　　）

あなたの名前（ふりがな）　　年齢　　学年

住所 〒　　電話（　　）

▶キリトリ線▶

●ありがとうございました。書きおわったら、左のキリトリ線から切って封筒に入れて60円切手をはって、下の住所に送ってください。抽選で30名に右のテレホンカードが当たります。



送り先　〒160 東京都新宿区三栄町8　いかりビル2
勝ファミコン編集部　アンケート②係

新作特Q

最新情報満載のページ、新作特Q。ゲゲゲの鬼太郎の徹底攻略から、話題のスターソルジャー、ゲーム・ミュージックの情報まで、君の知りたいことはすべてここにある。ファミコン通なら見逃せないね！

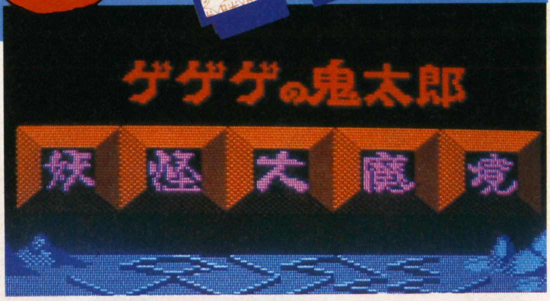


イラスト／原美恵子

わるい妖怪も正義妖怪もみんな
大集合！ 魔境だあ!!

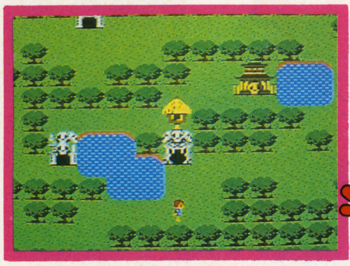
ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境

4月17日
バンダイ発
¥4,900

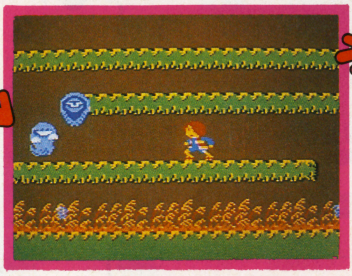


前号ではゲーム内容を中心に、ほんのさわりだけを紹介したけど、まだまだこのゲームは奥が深いのだ。そこで今回は、1面、2面をカル〜く、クリアしちゃったキミに、3面以降の攻略法と魔境の隠れキャラ情報を教えちゃおう！
つぎつぎと登場する妖怪たちを相手に、キミは何面までいけるかな？

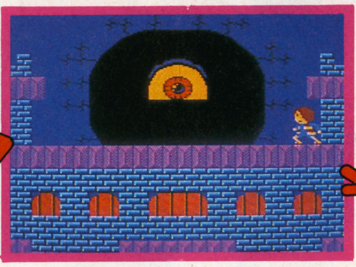
水晶玉を求め、4つの魔境へ進撃開始〜っ！



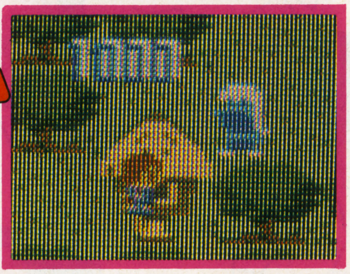
▲マップから魔境へと突入だ！ 魔境への入口は、ゲームをするたびに位置が変わってしまうぞ。



▼4つの魔境をかけめぐり、水晶玉を手に入れよう。仲間を呼べるオカリナも、各魔境で1つはもらえる。



▲魔境をクリアしたときに現れる扉の片方は地獄への入口だ。巨大妖怪を倒さないと、マップへもどれない。



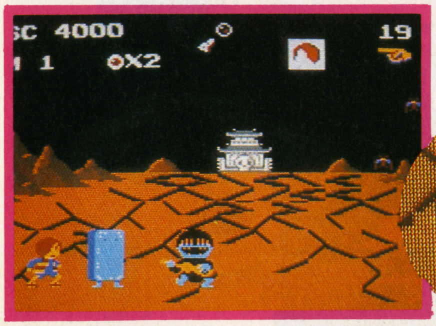
▼水晶玉を持っておばばの家へいこう。呪文をかけてもらって、初めて妖怪城の扉を開くことができるのだ。

そして、妖怪城へ……

吸血鬼退治で、まずは小手調べ

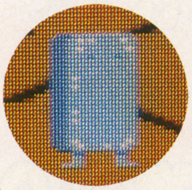
1面の妖怪城で対決する強敵妖怪は、吸血鬼エリートだ。子分のコウモリをひきつれ、ギターを弾きながら迫ってくる。

ぬりかべを呼び出して盾になってもらおう。あとは、毛針を連射するだけでカンタンに倒せてしまう。楽勝の相手なのだ。





吸血鬼エリート



強力武器をそろえて第2の城へ

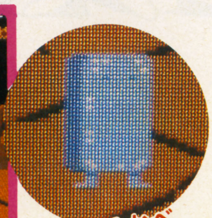
つぎの強敵妖怪、髪さまには毛針攻撃だけではダメだ。指鉄砲か火の玉攻撃で中央の“やたの鏡”を攻撃しなければ、大きなダメージを与えられないぞ。

仲間妖怪はぬりかべだけでOK。上空からの髪さまの攻撃を、しゃがんだり、ジャンプして、うまくよけよう。



髪さま





ぬりかべ

キップの見かた

価格(予定価格)
¥290
5月23日
角川発
発売(予定)日
メーカー名
発売ズミのものは、キップが切れています。

妖奇魔境　魔境をさまよう、ひとびとの魂を救え

妖怪にうばわれたヒトダマを、10個集めるとクリアできる妖奇魔境では、3面以降もおもに、土ころびとの戦いだ。注意しておくことは、ジャンプでヒトダマを取ったあとの着地の瞬間だ。



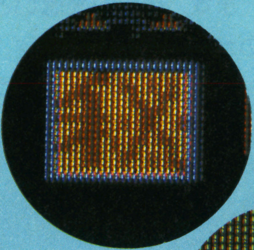
土ころびの動きを慎重に見ていないと、こいつとはち合わせてしまうぞ。いちばんいいのは、墓や枝の上を飛びはねながら、ヒトダマを取ることだろう。

突然、ヌ～と姿を現す泥田坊も要注意。いきおいよく走っていると危いぞ！

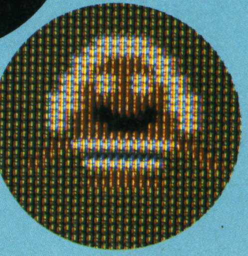


どろたぼう

隠れキャラ見っけ！



◀なにか意味ありげな秘密マーク。実は2,000点のボーナスキャラ。ずっと同じ高さにいると出るようだよ。



▶呼子というスピードアップキャラだ。取ると2,000点のボーナスももらえるぞ。効力は一定時間だけだ。

妖界魔境　ぞくぞく登場する強力妖怪群に立ちむかえ！



磯女



のびあがり



ぬっぺらぼう



邪魅



きつね火

妖界魔境では、敵を10匹倒せばいいけれど、3面以降は、敵妖怪も少し手強くなってくるから、気をひきしめてかかろう。

磯女は鬼太郎にむかってくるけど、飛び道具は使わないのでカンタンに倒せるぞ。

のびあがり、きつね火も楽勝の相手だよ。

問題は、毒気をまき散らして攻撃してくる邪魅と、音符を投げてくる、ぬっぺらぼうだ。

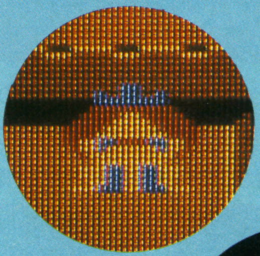
こいつらは、できるだけ出現と同時に、やっつけちゃおう！

さて、鬼太郎の武器は、毛針以外にも4つあるわけだけど、これは各魔境で持てるようになる。

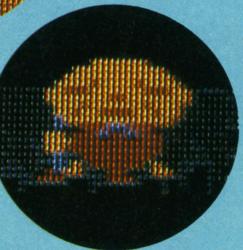
たとえば、妖界魔境では、「敵を3匹やっつけたときに」、妖奇…では、「魂を3つ集めたときに出現」、といったぐあいだ。



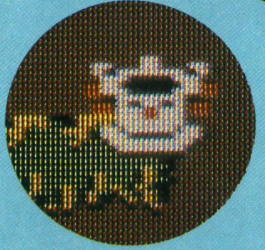
隠れキャラ見っけ！



◀ゲタ攻撃で敵妖怪をやっつけると出現。5,000点ももらえるぞ。冠をかぶった姫のようにも見えるが、はて？



▶上のキャラみたいに、ゲタで敵をやっつけよう！得点も同じく、5,000点。油すましっていうんだ。



◀チャンチャンコを使って敵を倒せば、こういうワケのわからん石うすが出る。2,000点のボーナスだ。

妖空魔境 "一反もめん"と協力して白熱の空中戦だ！

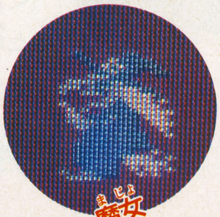
一反もめんの背中に乗っての大空中戦だ。10匹倒せばクリアだけど、これがなかなかたいへん。まず、鬼太郎を思いどおりにあやつるのがひと苦労だ。

1～2匹で飛んでくる、ペナンガランは、鬼太郎の背後をおそう。すばやく振りむいて攻撃するか、相手が追いこすのを待って、うしろから攻撃するのがいいぞ。

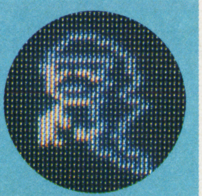
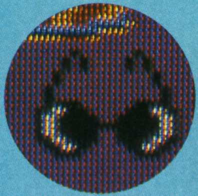
ペナンガランを深追いなどして、画面の下のほうを長く飛行していると、危険！かまなりや魔女が下から出てくるからだ。こいつらには先制攻撃だ！やられる前にやれ！



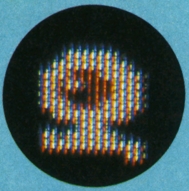
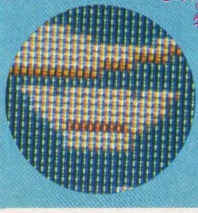

かまなり


魔女

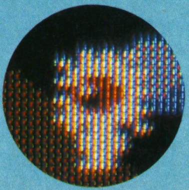
隠れキャラ見っけ！

▼チャンチャンコで妖空の敵を倒すと、黒メガネが出る。▶これを取ると謎の幽霊が出る。

▶目玉おやじとにせ物のおやじが出る。本物を取ると1UP。にせ物はひとり減。



◀これを取ると鬼太郎がスピードアップ！

妖炎魔境 "つるべ火"をひきつれての「ろうそく作戦」！

不気味などくろの部屋や、荒れ放題の古屋敷の10本のろうそくに、火をつけてまわるのだ。鬼太郎の動きに合わせて飛びまわる、つるべ火をうまく誘導しよう。

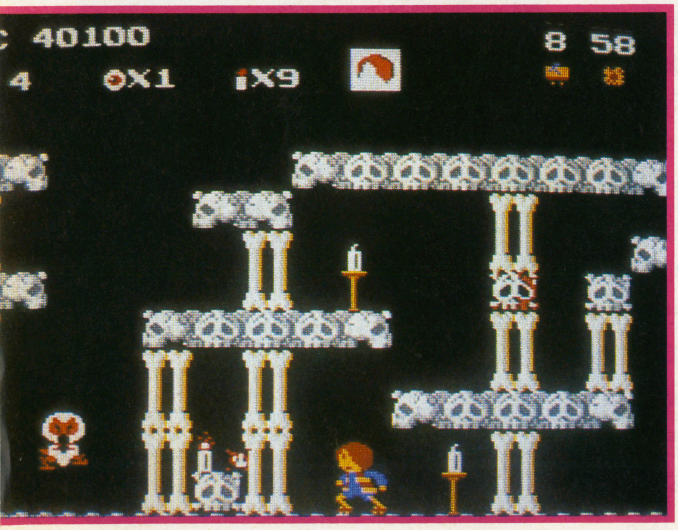
ただでさえ、むずかしい作業なのに、おじゃまな敵妖怪がウロウロ……。

とくに、ときどき空から降りてくる、ぬらりひょんには注意。ニコニコして、手なんぞ振りながら降りてくるから、味方だと思ったら大マチガイ。触れるとやられてしまうぞ。

倒せば、5,000点とお得なボーナスだ。

この魔境では、鬼太郎の動きに、つるべ火がどう反応して移動するか、体で覚えてしまうことが大切だ。

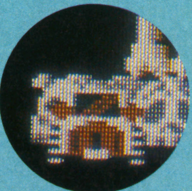
習うより慣れることが重要なのだよ！



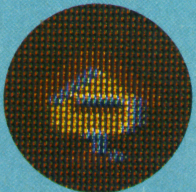

白山坊


ぬらりひょん

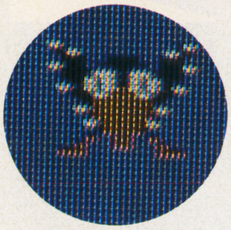
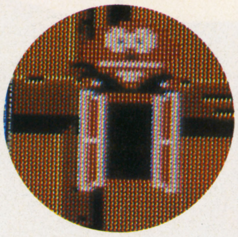
隠れキャラ見っけ！



右は妖怪ポスト、ジャンプの回数によって出る、500点だ。左は妖炎魔境で出てくるよ。



妖怪地獄　地獄におちないですむ方法…とは!?

各魔境をクリアすると出てくる２つの扉。運を天にまかせて、エイヤッと飛びこんだまではよかったけど、残念ながら地獄行き……なんて、よくあるよね。

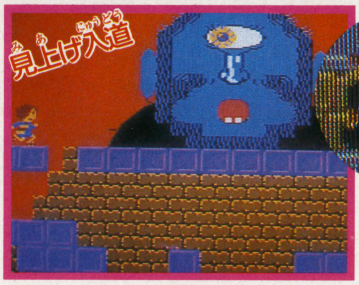
でも、マップに通じる扉が確実にわかってしまう方法がある。魔境内で出てくるカラスや、座敷わらしを取るといいのだ。1,000点ボーナスをくれるうえ、クリア時に、マップの扉を教えてくれる。



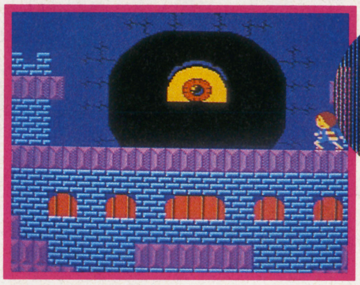
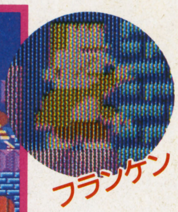










妖怪城

必殺の「金縛り作戦」！子泣きじじいじゃ！

第３の強敵妖怪は、雪ん子。かわいい顔をして、ピョンピョンとはねながら近づいてくるけど、けっこう手強いヤツなのだよ。子泣きじじいの力を借りて敵の動きを止めてしまう。

雪ん子は、あるていど攻撃を受けると、恐ろしい化物に変身しちゃう。そく片づけよう。







不思議の砂で敵を無力化する"砂かけ婆"の妖術

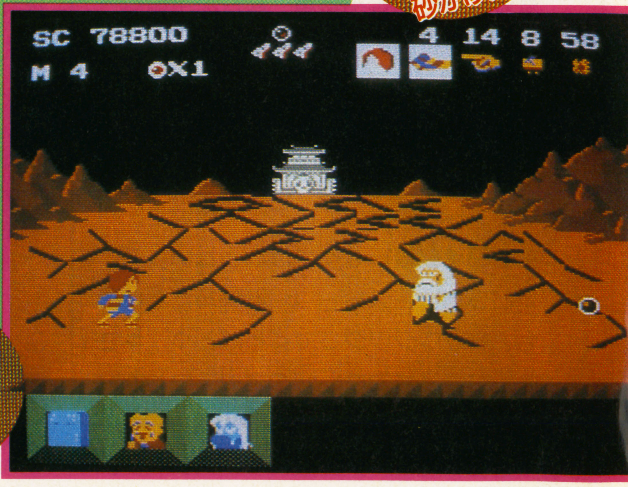
魔法の玉を投げて攻撃してくる悪魔ベリアルは、第４の妖怪城の主だ。砂かけ婆に応援をたのもう。

砂をまいて相手の攻撃を止めてくれるから、楽なのだ。ただし、味方妖怪は、いちどに１人づつしか呼べないから、注意！ベリアルはやられると、４つの玉にわかれて飛んでくる。

倒したからといって、安心してはダメだ。玉をうまく避けようね。



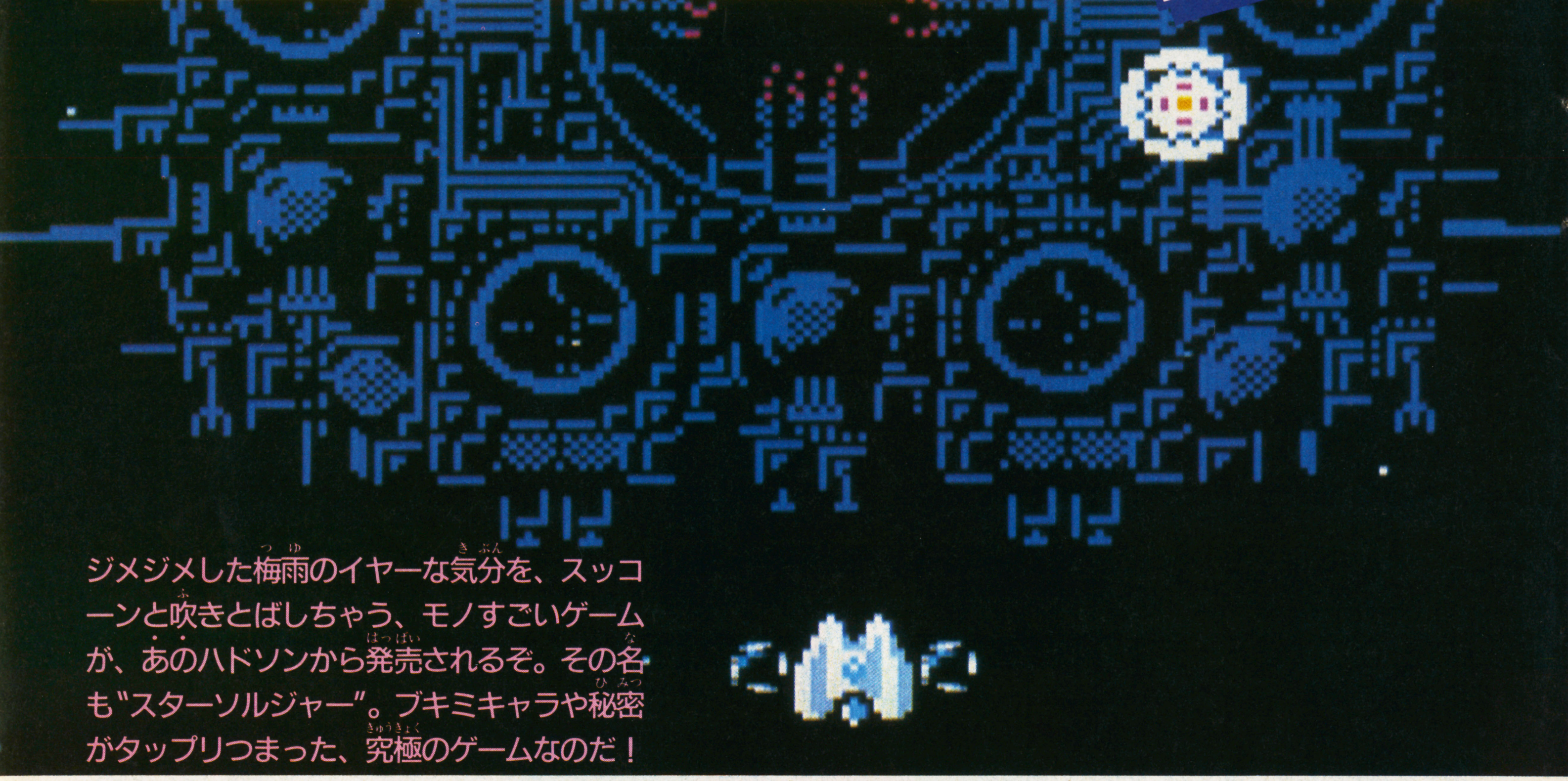




ハドソンの超スピードシューティングゲームが、いまここに、その姿を現した!!

スターソルジャー

6月13日 ハドソン発 ￥4,900



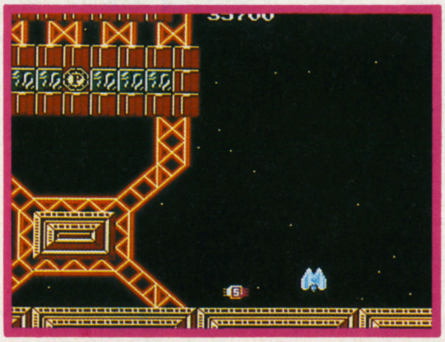
ジメジメした梅雨のイヤーな気分を、スッコーンと吹きとばしちゃう、モノすごいゲームが、あのハドソンから発売されるぞ。その名も"スターソルジャー"。ブキミキャラや秘密がタップリつまった、究極のゲームなのだ！

どうして、キミは戦わなくてはならないのだろうか？

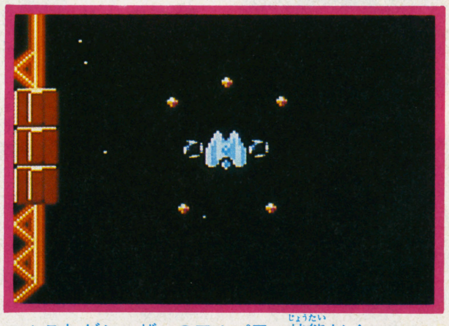
時空新世紀×××年。宇宙を航行する船が、正体不明の敵から、無差別攻撃を受けるという事件が、続発していた。惑星連合軍の調査の結果、敵は人工頭脳に制御された巨大な浮遊大陸であることが判明した。キミは全宇宙から選び出された、ただ1人の宇宙戦士として、最新小型戦闘機シーザーに乗り組み、浮遊大陸をコントロールしている人工頭脳を、一刻も早く破壊しなくてはならない……。

どうだい、ストーリーを読んだだけでも、胸がワクワクしてくるだろ？　キミは任務終了までに、16のエリアにわかれた多くの敵がひそむ、浮遊大陸に侵入し、それぞれのシーンの最後で、スタープレインを破壊していくんだ。

敵キャラは、すべてが超スピードで移動するから、反射神経を常にピリピリさせながら、連射の腕をギリギリまで発揮して、敵を素早く撃破せよ！

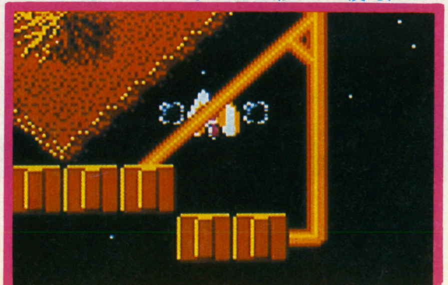


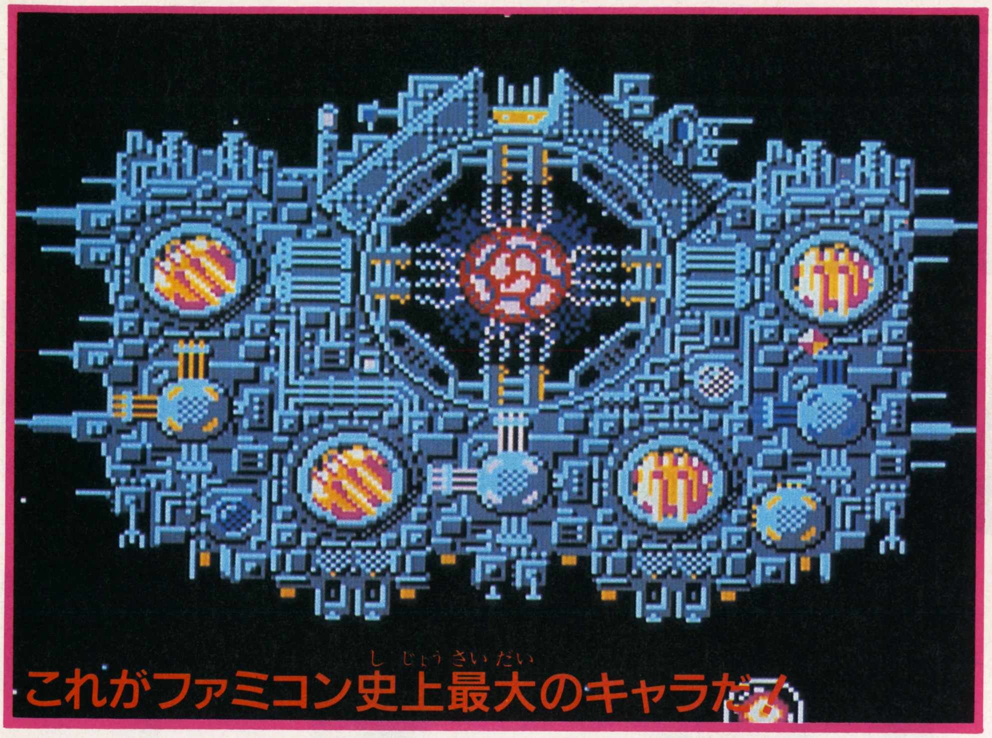
▲地上のⓅを射つと出るカプセルで、連射→3方向→5方向ビーム＋バリアと、パワーアップ！



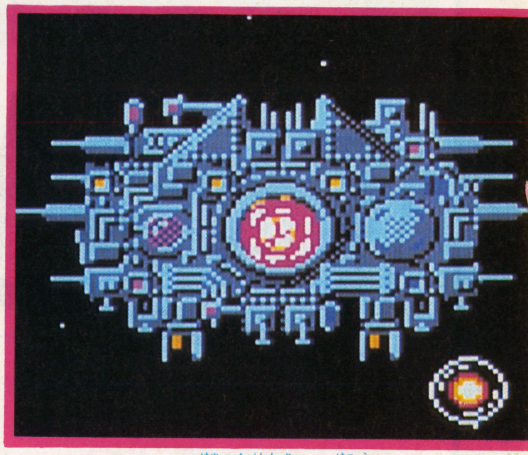
▲これがシーザーのフルパワー状態だ！　このあと、カプセルをとると、画面の敵が全滅する。

▼大陸の下にもぐれるトラップゾーンが、あちこちに隠されている。安全地帯として使え！



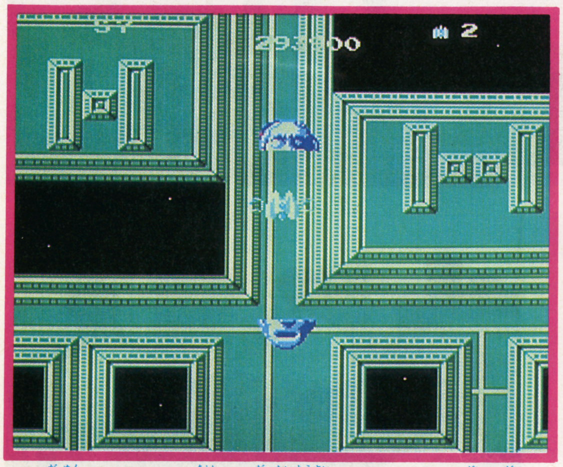


◀エリア4、8、12、16の最後に出るビッグスターブレイン。まず、まわりの4つの砲台から破壊していこう！

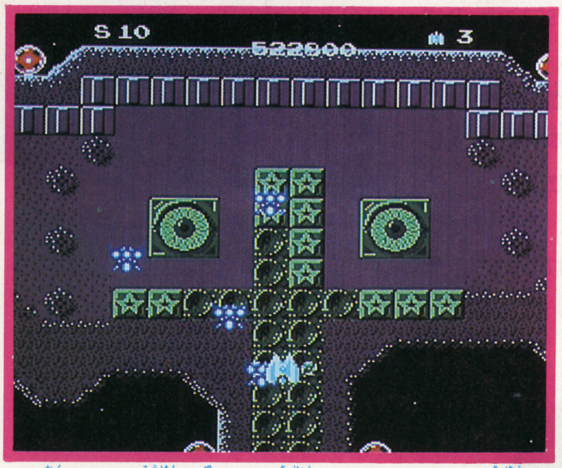


▲スターブレイン。早く中心部を32発撃たないと、逃げられてエリアの最初へもどされる。

やっぱり、いろいろな秘密が…



▲画面の4すみから現れる合体要塞"ラザロ"に、第1合体後に、上下に16発撃ちこめば、8万点ボーナスが入る！



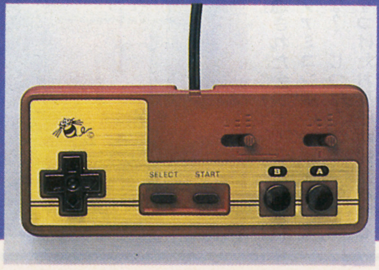
▲各エリアの後半に出てくる地上キャラ、デライラを左右同時に破壊すれば、8万点ものボーナスをいただける！

おーっと、思わず秘密を2つばかりバラしてしまいました。ニらんだとおり、浮遊大陸には、いろいろ秘密がありそう。たとえば、地上のZマークもクサイ!?

また、スペシャルワープや、アッと驚くたくさんの秘密の隠れキャラもウワサされている。㊙ファミコンでは、次号も"スターソルジャー"特集をバシッと決めるから、ヨロシク！

秘密兵器だ!! ジョイカードmkII

ハドソンから、"スターソルジャー"用の秘密兵器として、"ジョイカードmkII"が同時発売になるよ。ファミコンのコントローラと形は似てるけどこっちのほうが大きい。連射機能が3段階に調節でき、高速にすると、あの高橋名人を越える秒速16.5発が、キミにも可能になっちゃうぞ。いちど使いだすと手放せなくなりそうだね。（1980円）



秘密フィルム

な、な、なんと！ 今年の夏休みは映画館で、"スターソルジャー"攻略法を見られるんだよ。

その映画とは、"GAME KING『スターソルジャー対決編』"と、"RUNNING BOY『スターソルジャーの秘密』"の2本立て。攻略法はもちろん、ボクらの高橋名人と毛利名人の世紀の対決シーンも見られるぞ！

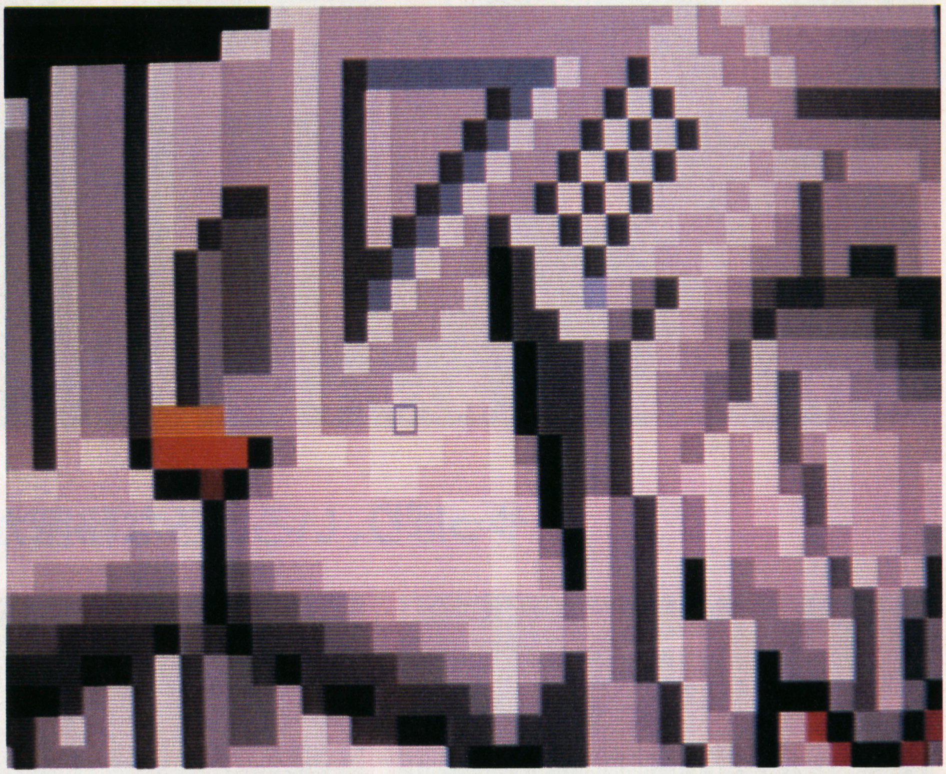
ニチブツ本社に潜入!!

テラクレスタを激写!!



▲ニチブツ本社

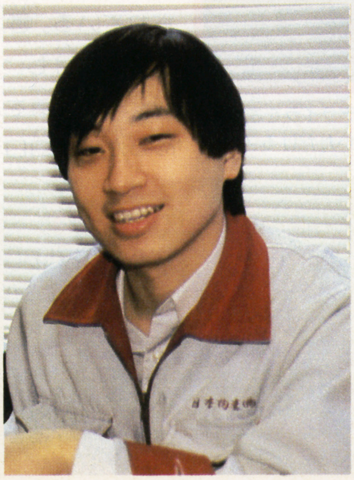
価格未定
7月上旬
ニチブツ発



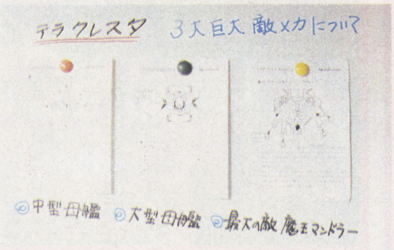
アーケード版から ファミコン版に移植中

アーケード版で大ヒットのゲーム〝テラクレスタ〞が7月上旬に発売される予定だ。まだ2か月も先なのでファミコン版のゲームはほとんどできていない。でも、いまアーケード版から移植のまっ最中ということなので、さっそくニチブツ本社に潜入して、開発現場をスクープしてきたぞ!!

アーケードとファミコン、どこがどうちがって、どうやって移植されるのか、そして、ファミコン版はいったいどんなゲームになるのだろうか……。



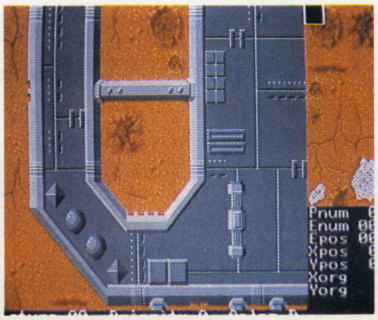
▶テラクレスタのゲームデザイナー、藤原茂樹さん。アーケード版を作ったのもこの人だ。現在藤原さんの仕事は、ファミコン版のテラクレスタを作ることと、アーケード版のテラクレスタ・パートII（仮名）を作ることだ。



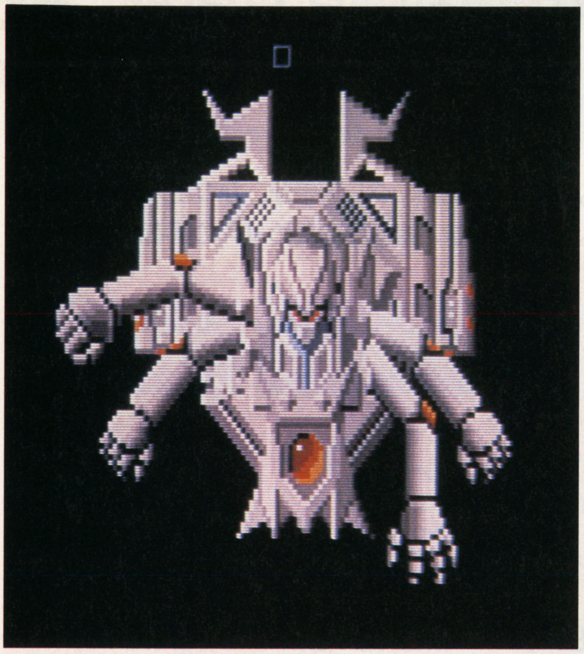
▲最初に通された会議室でこんな資料を発見。ファミコン版の会議をやっていたのかな？　じつはこの3つのキャラクターをつけたお菓子が発売されるかもしれない……ということで会議をやっていたらしいのだ。



▲ここがニチブツの開発室だ!!　右端がアーケード版テラクレスタ。その左はファミコン版マグマックスが映っている。ファミコンのゲームだって、こんなコンピュータを使って作っているんだよ。このマシンでテラクレスタも開発されるんだ。

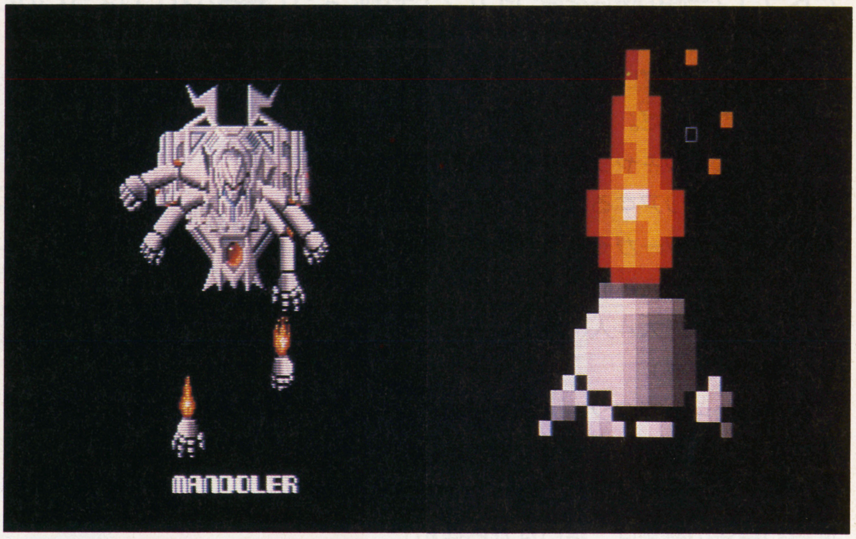


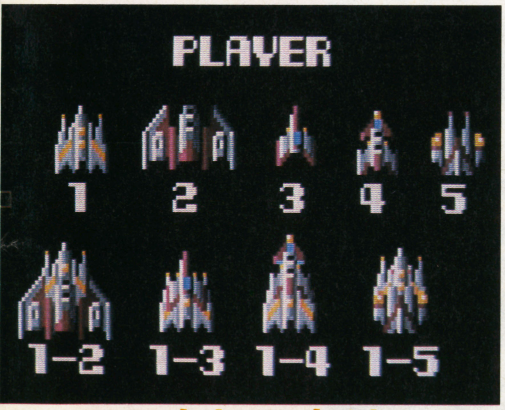
◀マップは、できるだけアーケード版と同じ形で作っていきたいということだ。さらにうまくおさまって、容量があまったら、いろいろとアーケード版にはなかったものを入れることも考えているらしい。



▲これはアーケード版のキャラクター。これをファミコンに移植していくわけなんだけど、一番の問題点は色の数。アーケード版では4096色もあった色数が、ファミコンでは52色しか使えない。左の写真のようにキャラクターを拡大して、少しずつ色を変えていくのだ。

▼◀左のキャラクターをもう少し縮小すると全体の形が見えてくる。これはテラクレスタのメイン敵キャラクターの〝マンドラー〟。左下の腕の部分を拡大したのが右の写真。炎のあたりがさみしいな……なんて言いながら火花をかいたりしてみる。こうやって少しずつ形を変えてファミコン版を作っていくのだ。ファミコン版では大きなキャラクターを動かすのがむずかしいので、これをどう動かすかが問題なのだそうだ。

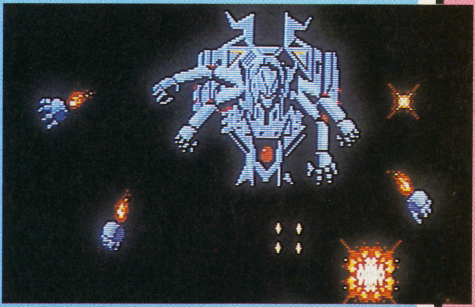




◀これはマイキャラクター。テラクレスタは、いろいろな形に変形して編隊を組むので、マイキャラクターもいろいろなパターンを作っておかなければならない。ファミコン版にはどんな形で登場するのか楽しみだね。

ファミコン版キャラクターは……

ハード上の制限がいろいろとあるために、どこまでアーケード版に近いものが作れるかというのが、プログラマーの腕の見せどころ。今はまだ色も決まっていないし、キャラクターの形も決まっていない。〝だからまだ人に見せられるようなものじゃないんですよ……〟といいながらも、上の写真のマンドラーなどは、ファミコン版のキャラクターが出き上がっているということなので、しっかり撮影してきてしまった。右の写真がファミコン版だ。アーケード版とどこがちがっているかな。

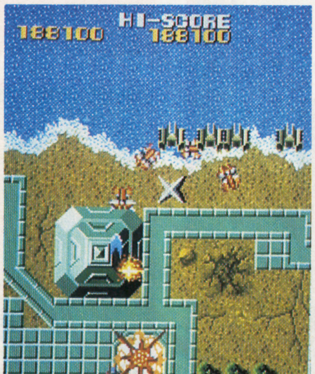


テラクレスタは編隊飛行がポイントだ

最後になっちゃったけど、〝テラクレスタ〟を知らない……というキミのために、ちょっとだけゲームの説明をしておこう。

基本的にはタテスクロールの戦闘ゲームなのだが、〝編隊〟が大きなポイントとなる。敵も編隊攻撃をしかけてくるかわりに、自機も編隊攻撃ができるので、相手に合わせてフォーメーションを切り替えながら進んでいくというゲームだ。







ファミコンでパソコンなみのロールプレイング！ パズル的な興奮も味わえるゾ。

キングスナイト

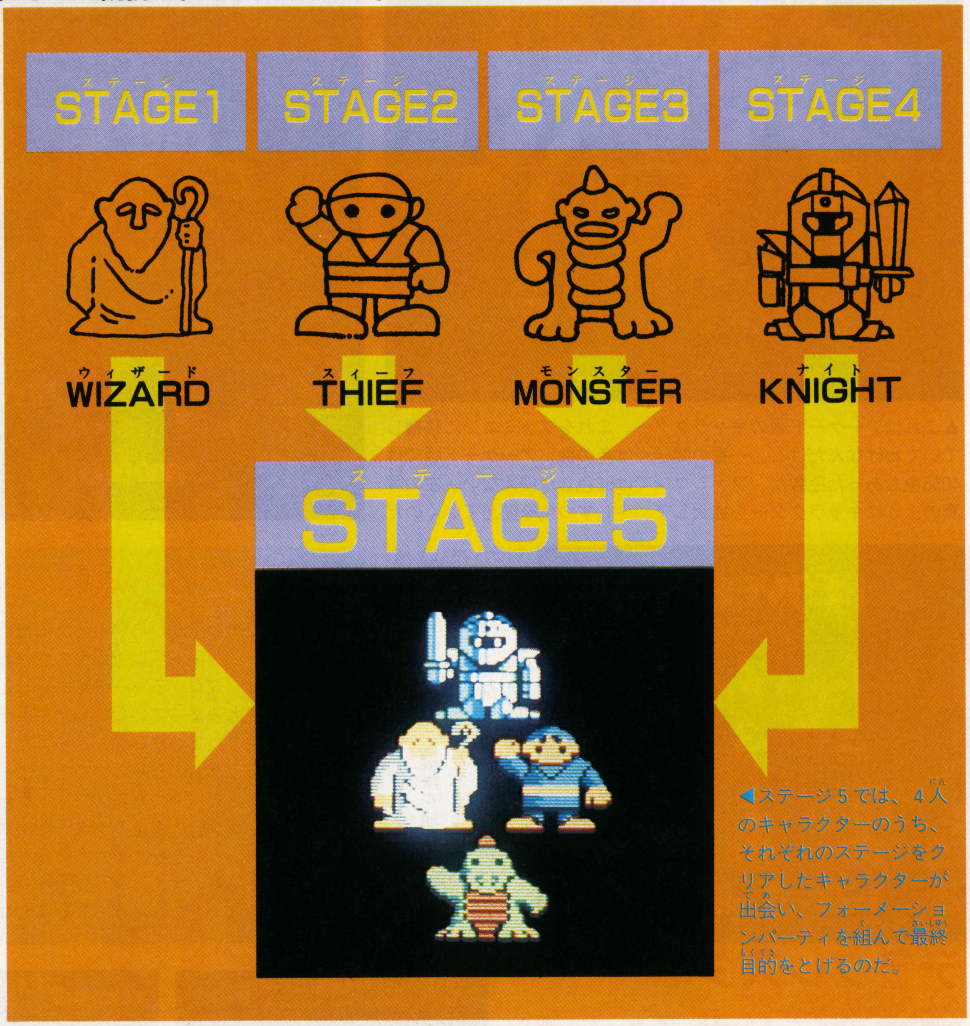
8月29日 スクウェア発 ¥4,900

物語は、隣あうオルセア王国とイザンデ王国に起こる1つの事件から始まる。オルセア王国のクレア姫が、かつて人類を支配したドラゴン一族の復活を願うイザンデ王国によって誘拐されてしまったのだ。そしていま、姫救出のため4人の勇者が現れた！

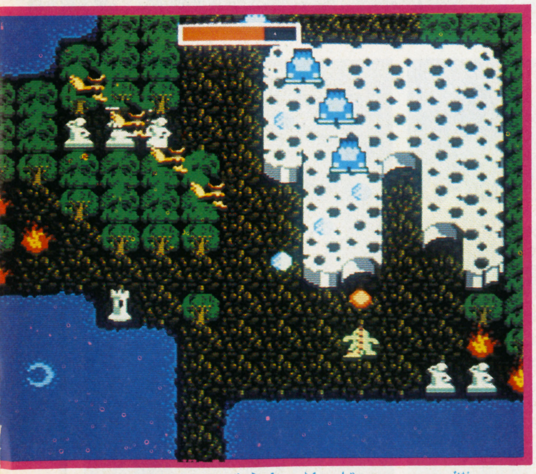
このゲームの最大の魅力は「フォーメーションロールプレイング」が楽しめちゃう、ってことだ。ステージ1～ステージ4に1人ずつキャラクターが現れ、各ステージをクリアすると、ステージ5にそのキャラクターがそろって現れ、最後の敵"ドラゴン"に挑むのだ。(つまり、ステージ5では最大4人、最小1人のキャラクターが登場)

これらのキャラクターは、ゲームの進行によって成長――ジャンプ力、走力、泳ぐ力、敵に対する防御力がアップ！ 武器や魔法の品物は、拾いながら進んでいくから、前を進めば進むほどキャラクターは成長していくんだ。

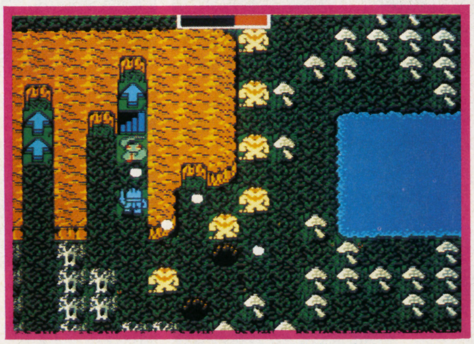
草原、砂漠、海、山……と変化に富んだ世界のすばらしさ！ さらに、最後には、デカキャラも登場するし、地底世界などのワープ世界もポイントをうまく見つけると現れるんだ。そのうえ、隠れキャラの多さは他に類を見ないほど！ とにかく、もうヤルッきゃないね!!



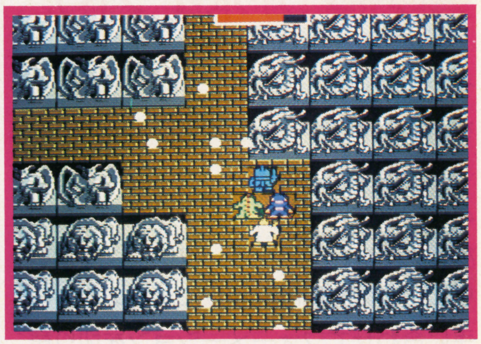
◀ステージ5では、4人のキャラクターのうち、それぞれのステージをクリアしたキャラクターが出会い、フォーメーションパーティを組んで最終目的をとげるのだ。



▲ステージ3。不気味な夜の森。マップの長さは10画面。戦う相手は、蛇、ドラキュラ……など。



▲ステージ4。果てしなく続く砂漠、海。マップの長さは10画面。海蛇、さそり……などが相手だ。



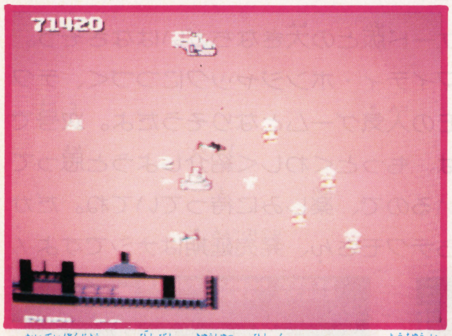
▲ステージ5。マップの長さは16画面。ドラゴンなどと戦い、そして感動のエンディングへ！

海底牧場に捕えられた地球人を救出せよ！ 海中アクションの決定版。

スクーン

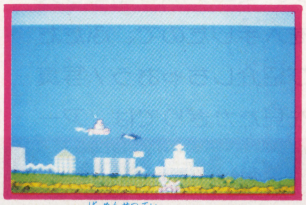
価格未定 7月上旬 アイレム発

干ばつの危機にさらされ、安住の地を求めて地上にたどりついたオトト星人は、食料とするために1万人の地球人を捕虜にした。捕えられた地球人を救出するために発進した海底探険艇「スクーン」は彼らを救えるだろうか？

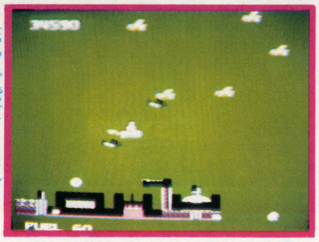


▲海底牧場から人々を救出。人食いザメには要注意。

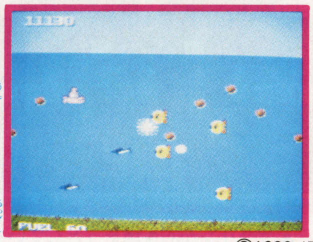
出てくる敵のキャラクターの種類は約30。隠しキャラ、隠しテクなどもふんだんにもりこんでいるというから、かなり期待のできるゲームといえそう。中国、インド、ギリシャなど9ヵ国にわたる場面設定もどんな画面になるか楽しみだ。



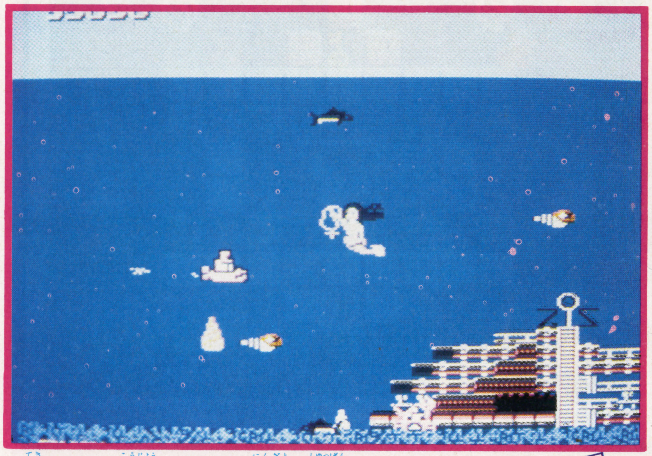
▲9つの場面設定の1つ。ハワイ。



▶敵基地周辺での攻撃シーン。



▶バイオ魚がウヨウヨ出現してきたぞ。



▲敵のバイオ工場のシーン。人魚が出現したぞ。

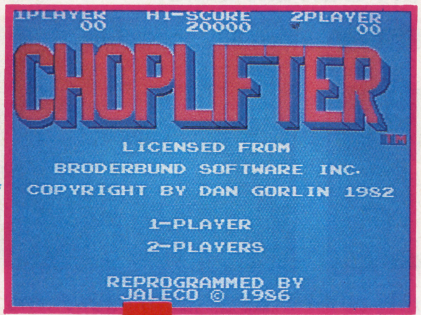
ゲーセンの人気者、あのチョップリフターがいよいよファミコン版で発売されるんだぞ!!

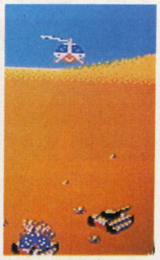
チョップリフター

価格未定 6月下旬 ジャレコ発

緊急指令発進！ 敵地に捕えられた兵士を1人でも多く救出せよ！ 捕虜救出のため発進した超高速ヘリ「チョップリフター」。敵の高速ジェット戦闘機やミサイル砲などの攻撃をうまくかわしながら、捕虜収容所を破壊し、仲間を救出しよう。

▶これが、タイトル画面。うーん、はやくスタートボタンを押したい！

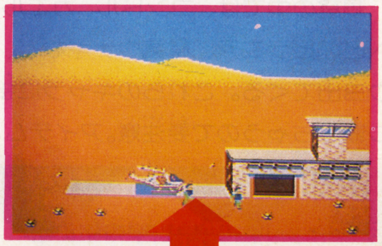


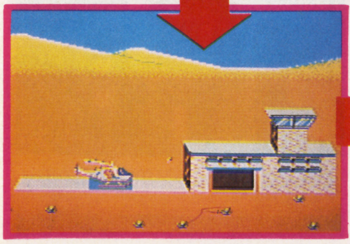


▲地上の戦車をミサイル攻撃

アーケード版、パソコン版でおなじみのチョップリフター。ファミコン版の画面を撮影することができたので、さっそく紹介しちゃおう。まだ、最初の1面しかできあがっていないけれど、なかなかカイイできだよね。次号ではくわしくとりあげるから、期待してね。

▼捕虜を無事、基地に帰すことができた。

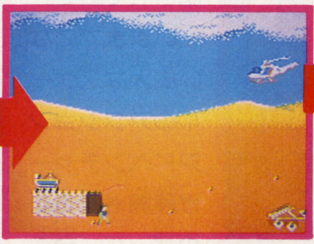




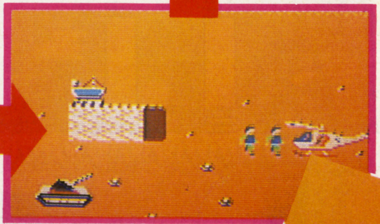
▲第1面のスタート。捕虜救出作戦開始。



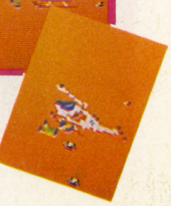
▲敵ジェット戦闘機接近中。



▲弾を当てると収容所の扉が開く。



▲いよいよ捕虜救出だ！
コーフンするナァ～。



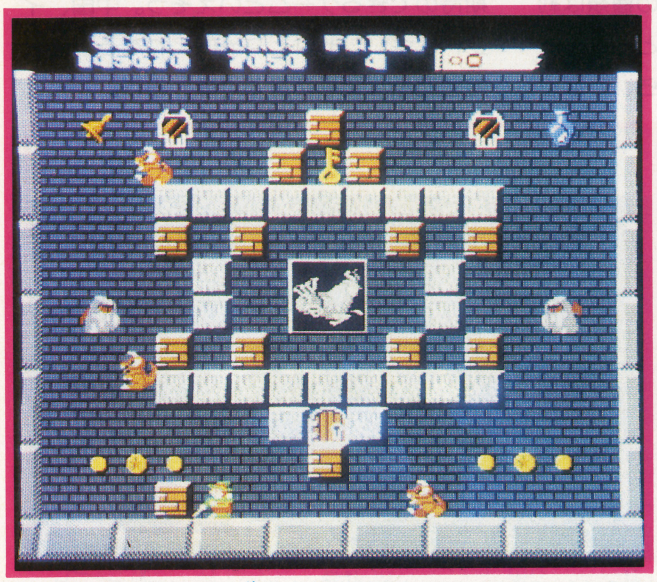
▶操作を誤るとヒサンだよ！

アクション＋パズルゲームの決定版。もうすぐファミコン版で登場するぞ!!

ソロモンの鍵

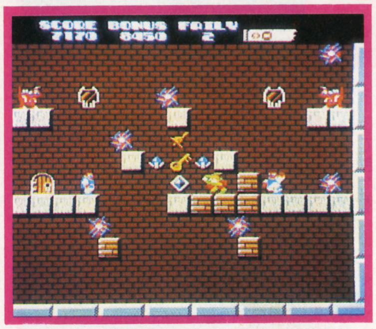
価格未定
6月下旬
テクモ発

伝説の"ソロモンの鍵"を求め、地下迷宮に潜入した魔法使いダーナ。ファイアーボールで敵を倒し、マジックを駆使して、通路をつくり出せ。"ソロモンの鍵"を手に入れるまでもう一歩だぞ!!



▲ダーナが魔法で、石を出した！ うしろにはサラマンダーが……。

このゲーム、前号ですでに紹介ズミだけれど、ファミコン版の画面写真を入手したので、ふたたび紹介しちゃおう！写真を見たかぎりでは、アーケード版との大きなちがいはなさそう。マイティ・ボンジャックにつづく、テクモの人気ゲームとなりそうだよ。次号では、もっとくわしく紹介しようと思っているので、楽しみに待っていてね。だからテクモさん、発売延期はナシですよ！



▲ゴブリンが石を壊そうとしているぞ。



▲ファイアーボールで敵を攻撃！

大ヒットゲーム「ピットフォール」が、ギンギンにグレードアップされて帰ってくるぞ！

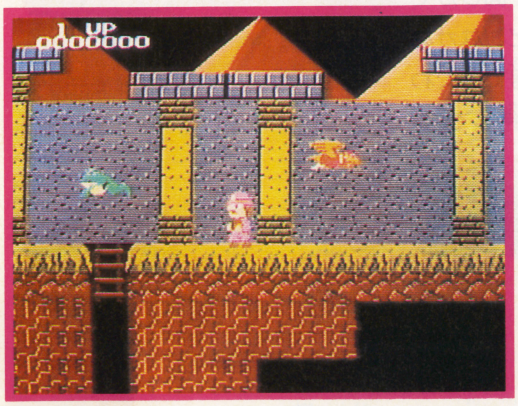
スーパーピットフォール

価格未定
6月下旬
ポニー発

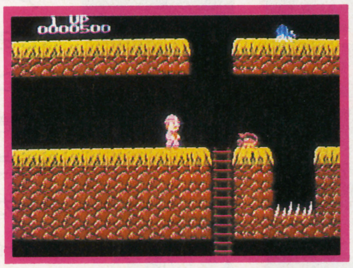
ペルーの「失われた洞窟」にたどり着いたピットフォールハリー。洞窟内のどこかに隠された"ラージのダイアモンド"を手に入れ、行方不明の姪ロンダと猫のクイック・クローを見つけ出すことが彼の使命だ！

洞窟の中では、コンドル、カエル、コウモリ、サソリ、クモ、ヘビ、ピラニア、電気ウナギなど、気味の悪い敵キャラがウヨウヨ出てくる。これらのキャラに接触すると、ハリーの数がひとつ減っちゃうので要注意。アイテムとしては、金ののべ棒や、石の扉を開けるのに必要な「魔法の水晶の玉」が隠されてるぞ。

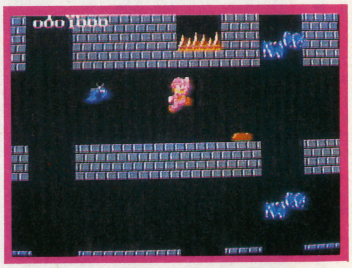
いままでにない広大なスケールのアクションアドベンチャーが展開されるこのゲーム。発売が待ち遠しい！



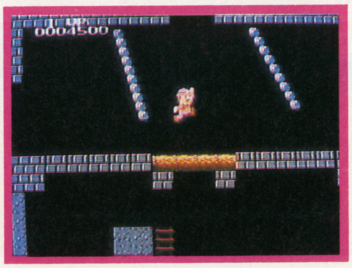
▲背景はピラミッド。カエルとコンドルが飛んでいる。



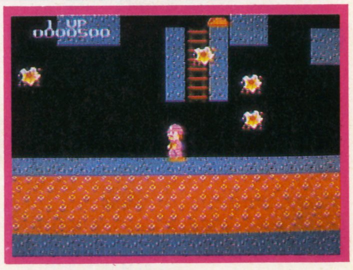
▲サソリとクモが出てきたぞ。



▲洞窟内部。うす気味ワリイなあ。



▲このジャンプはテクが必要だぞ。



▲ハリーを襲うアメーバー状の物体。

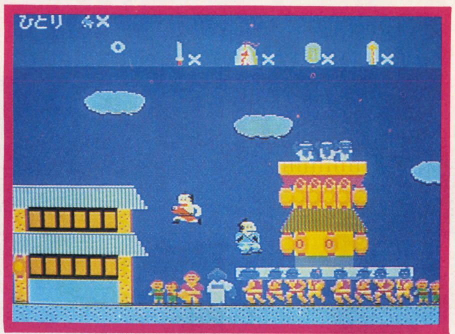
花のお江戸の花火職人、カン太郎がくりひろげる東海道珍道中!?

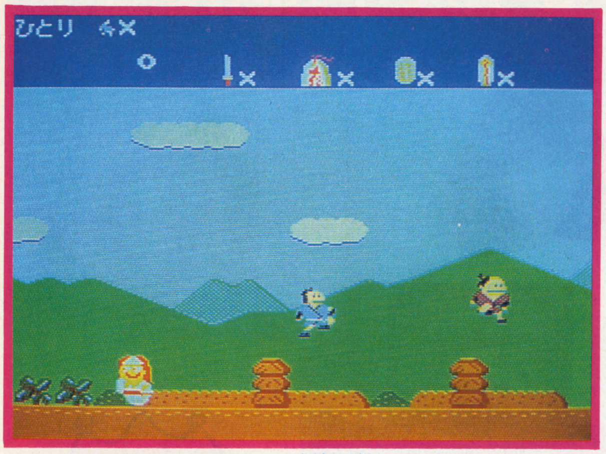
東海道五十三次

価格未定 6～7月 サン電子発

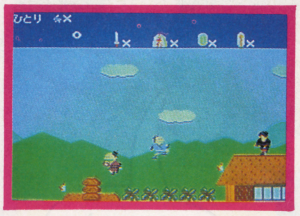
新しい花火の製造法を身につけ、東海道を京から江戸へと向かう花火職人カン太郎。ところが行く手には悪徳商人「井ノ国屋剛左衛門」の魔の手がひそんでいたのだった。さてカン太郎、お江戸で花火を打ち上げられるか？

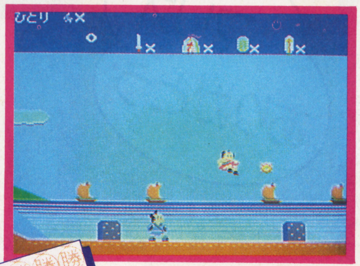
カン太郎を待ちうける敵は、ごろつき、浪人、盗賊、とめ女、幽霊、坊主、剛左衛門、仕事人など。これらの敵に対してカン太郎は、かんしゃく玉を投げて戦うのだ。そのほかにも刀、手形、小判、お札などのアイテムがゲームのカギになるぞ！

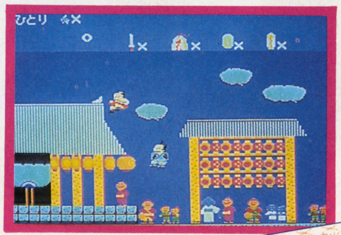

▲お祭りのシーン？ なかなかコった画面だ。



▲ごろつきとたたかうカン太郎。左下には幽霊がいるぞ。


▲屋根の上にいるのは仕事人だ。


◀背景も浮世絵っぽくてキマッているぞ！

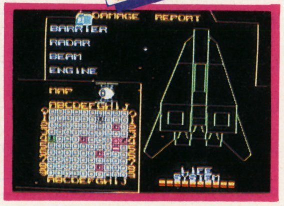

◀これもどこかの神社の夏祭り、という感じ。

スピード、スリル満点の3Dアクション!!

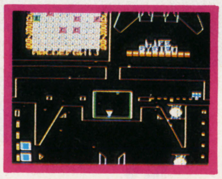
コスモジェネシス

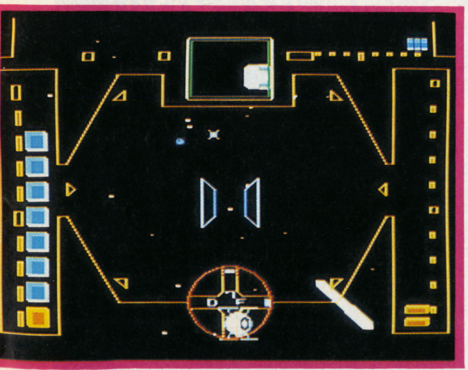
価格未定 7月 アスキー発

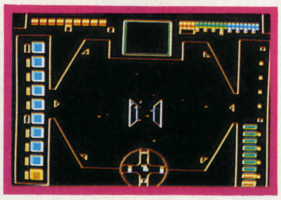
前号でも紹介したアスキーの「コスモジェネシス」。新しく画面写真ができ上がったので、さっそく紹介しちゃおう。パソコンゲーマーには、おなじみの３Ｄアクションだけど、ファミコンであのスピード感と迫力をどこまで再現できるのか？ 発売が待ち遠しいよ～！



▲攻撃をうけると表示されるダメージリポートだ。


◀スクロール中の画面。


▲画面いっぱいに広がる３Ｄ感覚がイイね！

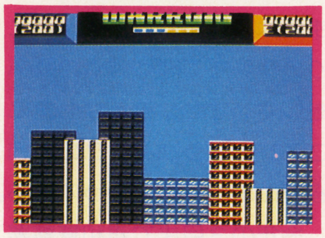

▲精巧なイメージで統一された画面。カッコいい～！

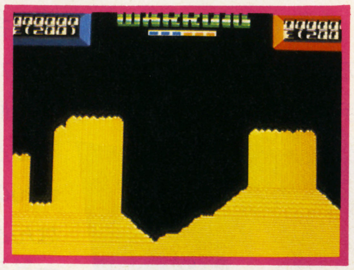
ビームは自動照準。大型戦闘ロボットの対戦だ。

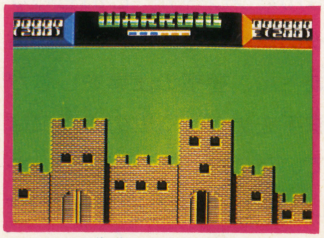
ウォーロイド

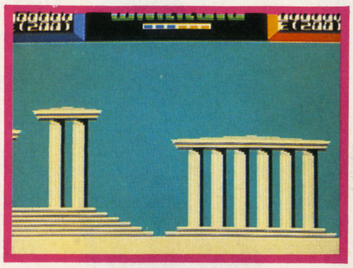
価格未定 8月 アスキー発

これまた前号でも紹介した「ウォーロイド」。ＭＳＸ版でおなじみの戦闘ゲームだ。このゲーム、つぎつぎと舞台が変わることが特長のひとつなんだけど、今号では４つの舞台を紹介だ。


▲ニューヨークの摩天楼を思わせる迫力いっぱいの画面。


▲グランドキャニオンのシーンだ。


▲こんな背景でロボットが戦闘するなんて……信じられる!?


▲ギリシャ、ローマの神殿みたいだね。

●キングレコード

私はピーチ姫をうたう渡部智香子さんを直撃取材!!



キングレコードから5月16日に発売された「マリオ・シンドローム／私はピーチ姫」。キミはもう聞いたかな!? このレコードでデビューした渡部智香子さんを㊔編集部がフォトスクープしたぞ！





㊔ファミコン推せん盤





▶スーパーマリオブラザーズ「マリオ・シンドローム」定価は￥1300。好評発売中。

A面の「マリオ・シンドローム」はスーパーマリオ・ディスコ版といった感じ。迫力満点の㊔ファミコン推せん盤だぜィ！

ピーチ姫は、警察署で働いていた!?……

キングレコードから発売された12インチシングル、「マリオ・シンドローム」のB面、「私はピーチ姫」をカワイイお姉さんがうたっているらしいという情報をキャッチした編集部は、さっそく期待に胸をふくらませて取材に出かけたのであった。

小柄で笑顔の素敵なこの人、名まえは、渡部智香子さん。このレコードで、デビューしたばかりのデキたてほやほやの歌い手さんだ。デビューするまで、何をしていたか、みんなも気になるところだと思うけど、このお姉さんの経歴はホントに変わっている。なんと、今年の3月まで浦和警察署で免許の書きかえの仕事をしていたんだ。なんだソレ～！ とおもわず言っちゃいたくなるけど、この智香子お姉さん、警察の仕事をしながら、歌手をめざして歌の修業にはげんでいたんだ。それが今回、キングレコードの、スーパーマリオのレコードの話がもち上がって、急にピーチ姫役が回ってきたというわけ。それまで、ファミコンのことについてもほとんど知らなかったという智香子さんだけど、「これを機会にぜひスーパーマリオにとりくんでみたいので、みんなもヨロシクネ！」とのこと。応援しちゃおうネ……。





イラスト／中野豪

㊔読者だけに贈る特別プレゼント!!





このレコードの発売を記念して、渡部智香子さんのサイン色紙を12名、キングレコード特製のステッカーを20名にあげちゃうぞ。希望商品と住所、氏名、年令、電話番号をハガキに書いて次のあて先まで送ってね。

〒160 東京都新宿区三栄町8 いかりビル2 ㊔ファミコン編集部 「ピーチ姫」係(6月13日必着)

ファミコン・ア・ラ・カルト



ビデオ版スーパーマリオ攻略法

攻略ビデオ

スーパーマリオブラザーズ

マリオの大冒険

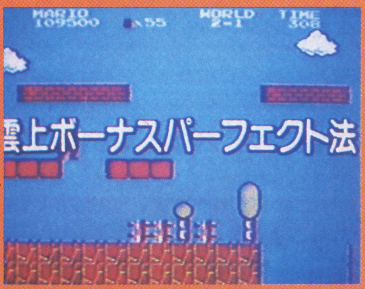


▶オールナイトニッポン ファミコン ウォーリアーズの指導。

もう、少し前の発売なので知っている人も多いと思うけど、スーパーマリオをこれから攻略しようと思っている人にオススメなのがこのビデオ。基本テク、必勝テク、裏ワザスーパーテクなど全部で29のテクニックが、くわしく解説されているよ。ソフトとほとんど同じ¥4800で、ポニーから発売中だ。



▶画面つきで解説できるのが、ビデオの強み。



▶ここまでくわしく解説してくれると、初心者はウレシイのだ。



◀スーパーマリオブラザーズ・マリオの大冒険／カラー30分／¥4800／発売・ポニー

またも出た!! G・M

ファミコン・ミュージック



▲5月25日にアルファレコードから発売。

ファミコン・ブームに乗っかって、またもやゲーム音楽のレコードが出るのだ。その名も「ファミコン・ミュージック」(アルファレコード)。収録されているのは、スーパーマリオブラザーズ、ゼルダの伝説、ドンキーコング、バルーンファイト、エキサイトバイクなどなど全11曲。値だんは、LPとカセットが¥2,200、CDが¥2,800だ。このレコードは任天堂のゲームの特集だけれど、コナミやハドソンのゲーム音楽も同じアルファレコードから発売される予定だよ。

史上最大のファミコングランプリ

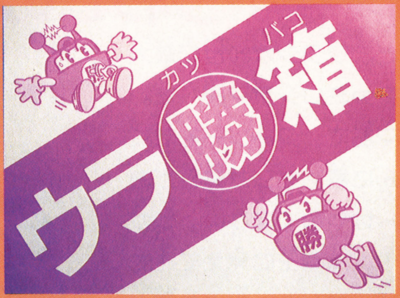
4月26日から10日間、東京の代々木国立競技場で行われたニッポン放送の「国際スポーツフェア'86春」。最終日の5月5日には㊙ファミコン協賛で「史上最大のファミコングランプリ」というゲーム大会が開かれたんだ。使用ソフトは「忍者ハットリくん」。多数の参加者のなか、みごとに優勝したのは、藤井圭一くん(13才)だ。得点は2分間で53,960点(レベル1)。



▲みごとに優勝をキメた藤井くん。

ファミアラ・プレゼント

まずは、ウラ㊙箱用のステッカーと㊙編集部特製ステッカーをセットで20名にプレゼント。お次はゲームブック「スター志願」(きさらぎ鞎・作)を10名にあげちゃうよ。ハガキに、希望商品と住所・氏名・電話番号・年齢を明記のうえ、下のあて先まで。(6月13日必着)〒160 新宿区三栄町8 いかりビル2 ㊙ファミコン「ファミアラ・プレゼント」係







めちゃくちゃ早い 新作ミサイル

前号アーケード版でしか掲載できなかったニチブツの“クレイジークライマー”のファミコン版の写真を入手したぞ。アーケード版よりずっとデキがよさそうで期待が持てるね。発売は10月の予定らしい。

さて、ウワサではひそかにささやかれていた任天堂の“スーパーマリオ2”。とうとう6月3日の発売だ。この雑誌が本屋さんに並ぶころには、もう当り前の情報かもしれないが、一応ね♡

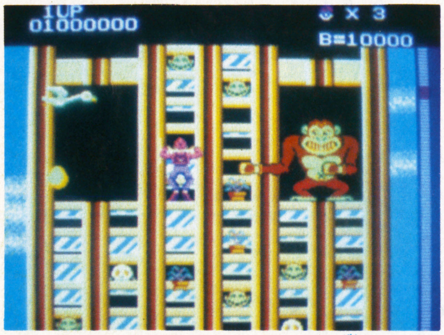
しばらく沈黙を守っていたデービーソフトだけど、いよいよ7月か8月に新製品を出すとのこと。タイトルは**“レイラ”**。横スクロールタイプのアクションゲームで、ロールプレイングの要素もあるんだって。小惑星(基地)と宇宙(ボーナスステージ)を舞台にくりひろげられるスペース・シューティング・ゲームとのこと。主人公の使える武器は、ピストル・マシンガン→バズーカ砲→ビームサーベル→火炎放射器→手りゅう弾→催涙弾とゲームが進行するにつれ重装備になっていく…わかっていることはここまで。

このあたりで、ファミコンのソフトをはじめて出すメーカーの新製品を2つ紹介しよう。

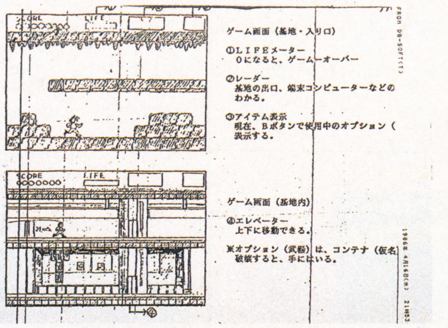
パック・イン・ビデオという会社が、**“ランボー”**というソフトを今年中に発売するそうだ。どーいう内容のものかはわからないが、画面からクーソーするに、ドラ・クエやハイ・スペのようなロールプレイングタイプのゲームのようだね。

ビクター音楽産業からは、**“バナナ”**というゲームが、秋ごろに発売される。もう1本、**“スクランブル21”**というゲームも発売するんだって。

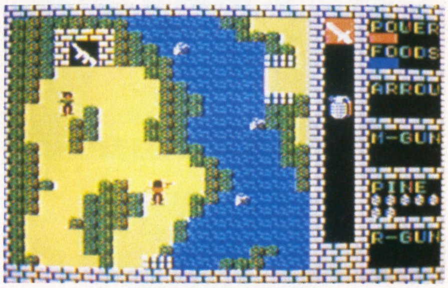
ウワサでは、そろそろ任天堂以外からディスク・ソフトが出てきそうだ。この情報は、次号でみんなにお知らせできるといいね。ディスクを持っているみんな、もうちょっと待っていてね。



▲“クレイジークレイマー”ファミコン版。アーケード版よりスグレモノが期待できそうだ。
※テスト用の画面の写真です。



▲これが編集部に送られてきた“レイラ”の企画原案。どんなゲームになるか楽しみだね。



▲“ランボー”はどうやらロールプレイングタイプのゲームらしい。注目株だよ!
※パソコン版の画面です。

今月の人気BEST10

1	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境 (バンダイ)
2	グラディウス (コナミ)
3	謎の村雨城 (任天堂)
4	マイティ・ボンジャック (テクモ)
5	ゼルダの伝説 (任天堂)
6	影の伝説 (タイトー)
7	SPY VS SPY (ケムコ)
8	スーパーマリオブラザーズ (任天堂)
9	ポートピア連続殺人事件 (エニックス)
10	アトランチスの謎 (サン電子)

(キデイランド原宿店調べ)

ファミコンデマ男の うわさの大予言

もういちど言っとくけど、ワタシが20世紀最大にして最後の大予言者、“ファミコンデマ男”だ。さて、前号のワタシのデマ話で、クーソーをたくましくして、メーカーさんに電話をした諸君がおーぜいいた。そーゆーコトはやめてほしい。しかられるのはワタシだ。ウッ、水晶玉に見えてきたものがある。小さな波だ! なんと、小さな波が皿を回しはじめたぞ。こいつは秋からエンギがいいぜ。ウッ! 何だこれは! 青い一すじの光のゲームで、上上下下左右……(これ以上は言えません)じゃあ、また水晶玉で会おう。



新作特Q 書きこみ式 発車時刻表

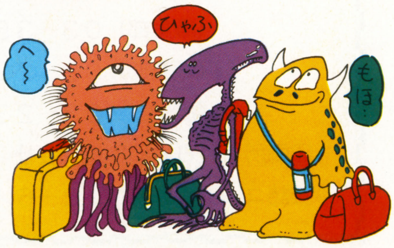


さて、やってまいりました。新作特Q発車時刻表のページです。新作ゲームの発売予定日、予定価格はもちろん、キミの評価を書き込む欄もついているから、ビシバシ使ってちょうだいね。評価のしかたは、キミの自由だ。ＡＢＣの３段階でも、おもしろいとつまんねえの２段階評価でも、なんでもいいから書いてみよう。さらに親切なことに、キミの買う予定も書きこめるぞ。おこづかいと相談して、ムリのないソフト購入計画を立てちゃおう。㊦で苦しむこともなくなるぞ。

	日	ゲーム名	メーカー名	予定価格	ワンポイント	キミの評価	買う予定日
5月	19日	セクロス	ニチブツ	￥4900	宇宙のバイクチェイス		月　日
	27日	ドラゴンクエスト	エニックス	￥5500	本格的RPG登場		月　日
6月	3日	スーパーマリオブラザーズII	任天堂	￥2500	スーパーマリオ第2弾		月　日
	3日	B－ウイング	データイースト	￥4900	10のパーツを選べる		月　日
	4日	バード・ウィーク	東芝ＥＭＩ	￥4900	親鳥の子育てゲーム		月　日
	上旬	スーパーチャイニーズ	ナムコ	価格未定	隠れキャラもたくさん		月　日
	13日	魔界村	カプコン	￥5500	期待のアーケード移植		月　日
	13日	スターソルジャー	ハドソン	￥4900	史上最大のキャラ出現		月　日
	下旬	チョップリフター	ジャレコ	価格未定	期待のアーケード移植		月　日
	下旬	スーパーピットフォール	ポニー	￥5500	ハリーが帰ってきた		月　日
	下旬	ソロモンの鍵	テクモ	価格未定	期待のパズルゲーム		月　日
	下旬	東海道五十三次	サン電子	￥4900	東海道アクション		月　日
	～7月	ゴーストバスターズ	徳間書店	価格未定	ヒット映画をゲーム化		月　日

7月以降の発売予定

予定	ゲーム名	メーカー
7月予定	バレーボール	（任天堂）
7月予定	コスモジェネシス	（アスキー）
7月上旬	スクーン	（アイレム）
7月下旬	レイラ（仮題）	（dBソフト）
8月予定	テラクレスタ	（ニチブツ）
8月予定	ウォーロイド	（アスキー）
8月予定	飛竜の拳	（日本ゲーム）
8月29日	キングスナイト	（スクウェア）
8月下旬	ＡＳＯ	（ＳＮＫ）
8月下旬	戦場の狼	（カプコン）
秋ごろ	バナナ	（ビクター音産）
9月予定	キャッスルエクセレント	（アスキー）
未定	クレイジークライマー	（ニチブツ）
未定	スーパースターフォース	（テクモ）
未定	アルゴスの戦士	（テクモ）
未定	ランボー	（パック・イン・ビデオ）
秋ごろ	スクランブル21	（ビクター音産）
未定	スカイキッド	（ナムコ）
未定	ワイルド・ミッション	（ハドソン）
未定	ラビリンス	（徳間書店）



※前号の新作特Ｑで、ＳＮＫから８月に発売予定の「ＡＳＯ」の予定価格が￥4900になっていましたが、まだ価格は未定のままです。

毎月第2・第4金曜日はマルカツの日!!

ファミリーコンピュータ ゲームマガジン

㊓ファミコン第3号は

マルカツ

第2金曜日の6月13日発売!!

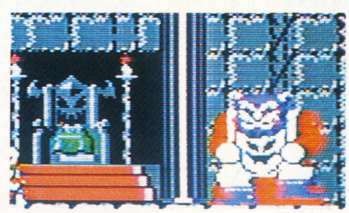
定価 290円

●うわさのソフトがついに登場!! **スーパーマリオブラザーズ2**(ツー) ってどんなゲームだッ!?

●超大型シューティングゲーム **スターソルジャー**

●むずかしさピカいち!! プロ級のテクニックで魔物をノックアウトしろ!! **魔界村**

●アクションNo.1!! **スーパー・チャイニーズ**



※タイトル・内容(ないよう)などは変更(へんこう)になることもあります。

ファミリーコンピュータ ゲームマガジン ㊓ファミコン **第2(6月13日)号**

昭和61年6月13日
定価 290円
発行人 角川春樹
編集人 佐藤辰男
発行所 角川書店
住所 〒102東京都千代田区富士見2−13−3
(編集部) 03−358−9101
(販売部) 03−238−8523
(広告部) 03−238−8425
印刷所 大日本印刷株式会社
雑誌コード 27002−6/13

編集長 佐藤辰男
副編集長 染谷恵司
編集 塚田正晃 後藤靖彦 柳沢孝文 甲田秀昭
編集協力 風間哲朗 Kライターズクラブ
ライター 辻猛 砂土稔 山崎拓 松本剛 中島昭歩 大竹雅法 畠山貴之
カメラ 福家久仁子 林久平 山田俊二
デザイン 12to12(藤井学 田中幸久 高橋さよ子) アトム・スタジオ(赤塚弘隆) 渡辺省三
タイトル・デザイン 高木和雄
●ファミリーコンピュータ，ファミコンは任天堂の商標です。

●本誌(ほんし)についてお問(と)い合(あ)わせ、ご意見(いけん)などは03-359-9900にお願(ねが)いします。


TDK86年全国キャラバン
公式認定ソフト
ハドソンのファミリーコンピュータ用カセット
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
近日完成!!
ファミコン史上最大かつ最強の敵
超時空要塞
スターブレイン出現!!
戦闘機パワーアップ!! 連射ビーム スタンバイ!!
悪の守護神スターブレインを破壊せよ!!
超過激シューティングゲーム
スターソルジャー
STAR SOLDIER
C 1986 HUDSON SOFT and C MOMO
6月中旬発売!!
HFC−SO 希望小売価格 4,900円
3重スクロール機能!!
●タテ方向、ヨコ方向はもちろん、地下にももぐるファミコン界初の3重スクロール機能!!
5段階パワーアップ!!
●自機シーザーが5段階にパワーアップ!! 最終段階ではビームを5方向に連射。しかもバリアつき!!
40種以上の敵!!
●行く手をさえぎる40種以上の敵軍団!! この敵ラザロは合体前に16発射ちこむと80,000点ボーナス!!
ファミコン史上最大の敵!!
●ファミコン史上最大の敵ビッグ・スターブレイン登場。画面の⅔の大きさで動きまわる!!
●96発射ちこまないと、画面上方に逃げていくぞ!!
高橋名人と毛利名人がついに激突!!
7月中旬 公開予定
夏休みファミコン・サマー・スクリーン
RUNNING BOY
〜スターソルジャーの秘密
GAME KING
〜スターソルジャー攻略法
配給 東宝
忍者ハットリくん
—好評発売中!!—
忍者ハットリくん
"忍者は修業でござるの巻"
希望小売価格 4,900円
©1986 HUDSON SOFT
©藤子・小学館・テレビ朝日
同時発売
スターソルジャーが3倍楽しめる!!
3段階連射機能設定モード付
1秒間に最大16.5発射てる!!
超ウルトラマシーン登場
ジョイカードmkII
Joycard
希望小売価格
1,980円
人の連射を超えた
HUDSON
TAKAHASHI
"ガンバレ"
ハドソン
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1−18ハドソンビル ☎011-841-4622
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1ハドソンビル ☎03-260-4622
ハドソン大阪 〒556 大阪市浪速区下寺2-3-2 ☎06-644-4571
その他の営業所：東北・名古屋・広島・福岡

アルファレコードから、聴いて楽しむ、ファミコン・ゲームが出るぞ!!

ファミコン・ゲームと大のお友達の君に、アルファレコードからグッドニュースをお届けしちゃう。君たちが今熱中してる「スーパー マリオ ブラザーズ」や「ゼルダの伝説」なんかのゲーム・ミュージックが、そっくりレコードになってしまうんだ。ゲームの中に入っているオリジナル・ゲーム・ミュージックが、ゲームの進行に合わせてちゃんと構成されている。だから、ゲームを耳でもう一度体験できて、しかも音楽としても楽しめちゃうという、ファンにはたまらないレコードなんだ。想像力のたくましい君は、このゲーム・ミュージックを聴きながら、頭の中でいろいろゲームを楽しめるんじゃないかな。まったく、すごいレコードができちゃったもんだ。

5月25日、2,200円持って、レコード屋さんへ走ろう!

ゲーム・ファン必携のレコードが、これだ!!



これがLPジャケットだ。

収録ゲーム・ミュージック
- スーパーマリオブラザーズ
- ゼルダの伝説
- バルーンファイト
- ドンキーコング
- ベースボール〜サッカー〜ゴルフ〜テニス
- レッキングクルー
- ドンキーコングジュニア
- エキサイトバイク
- マリオブラザーズ
- バルーントリップ(アレンジ・バージョン)
- スーパーマリオブラザーズ(アレンジ・バージョン)

GMOレーベル第1弾!5月25日発売。

ファミコン・ミュージック

LP:ALR-22901 ¥2,200 カセット:ALC-22901 ¥2,200 CD:28XA-69 ¥2,800 ●ゲーム・ミュージック譜面付

●初回特典:オリジナル・キャラクターステッカー・プレゼント

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

GMOは、ゲーム・ミュージックの専門レーベルだ。君たちの参加を待ってるよ!!

コンピューター・ゲーム・ミュージックの専門レーベル、GMO[ゲーム・ミュージック・オーガニゼーション(組織・機関)]が出来たよ。そこでGMOではゲーム・ミュージックの情報交換クラブ「GMOアソシエイツ」を結成したいと思っているんだ。ゲーム・ファンだけじゃなくて、ゲーム・デザイナーやゲーム・ミュージシャンを目指している君たちの積極的な参加と運営を期待してるよ。ゲームの好きな皆んなで楽しいクラブを作ろうよ。「GMOレーベル」や「GMOアソシエイツ」についての君たちの意見をいろいろ聞かせてほしい。ハガキでどんどん送ってね。住所は次のとおりです。〒108東京都港区芝浦3-5-39 アルファレコード株式会社内「GMO係」

G.M.O. RECORDS

[ファミコン・ミュージック]に続く、GMO第2弾はこれだ!!

アルバム・タイトルは「コナミ・ゲーム・ミュージック Vol.1」。「グラディウス」や「ツインビー」等の人気ゲーム・ミュージックがいっぱい詰まった、これまたゲーム・ファンの君には絶対見逃せないレコードだよ。6月25日の発売日まで楽しみに待っていてね。

LP:ALR-22902 CT:ALC-22902 各¥2,200

アルファレコード株式会社 販売元 ワーナー・パイオニア株式会社 Alfa™

月2回発行 ㊙ファミコン vol.2
発行所 角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(238)9101(編集部)
☎03(238)8523(販売部)
定価290円
T4912700206292

大日本印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌27002-6/13